MEGADRIVE • MEGA CD • MASTER SYSTEM • GAME GEAR

100% CONSOLE SEGA

MEGA CONSOLE

FUTURA PUBLISHING
ANNO 1 • NUMERO 5
GIUGNO 1994
L.5.000
FRS 7.50
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE 50% MILANO

MEGADRIVE

Bubsy 2 • Dragonball Z • Dynamite Headdy • Goofy's Hysterical History Tour • Itchy & Scratchy • Mallet Legend • Monster World IV • Pete Sampras Tennis • Ryan Giggs Champions • Star Trek: The Next Generation • World Cup USA '94

MEGA CD

Ax 101 • Dark Wizard • Rise of the Dragon • Powermonger • Rise of the Robots • Tomcat Alley

MASTER SYSTEM

Battletoads • Dragon • Dropzone • Dr Robotik's Mean Bean Machine

GAME GEAR

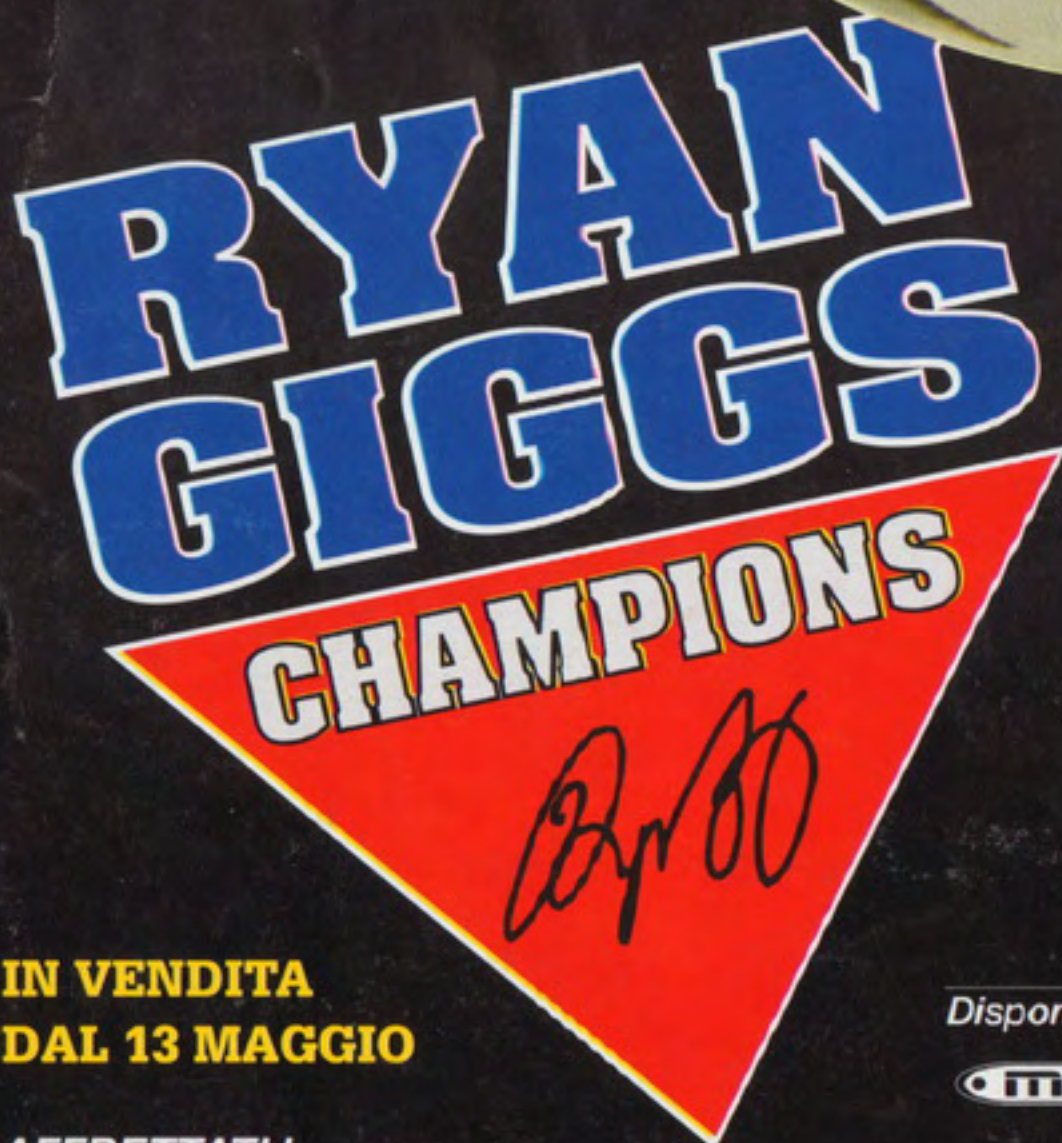
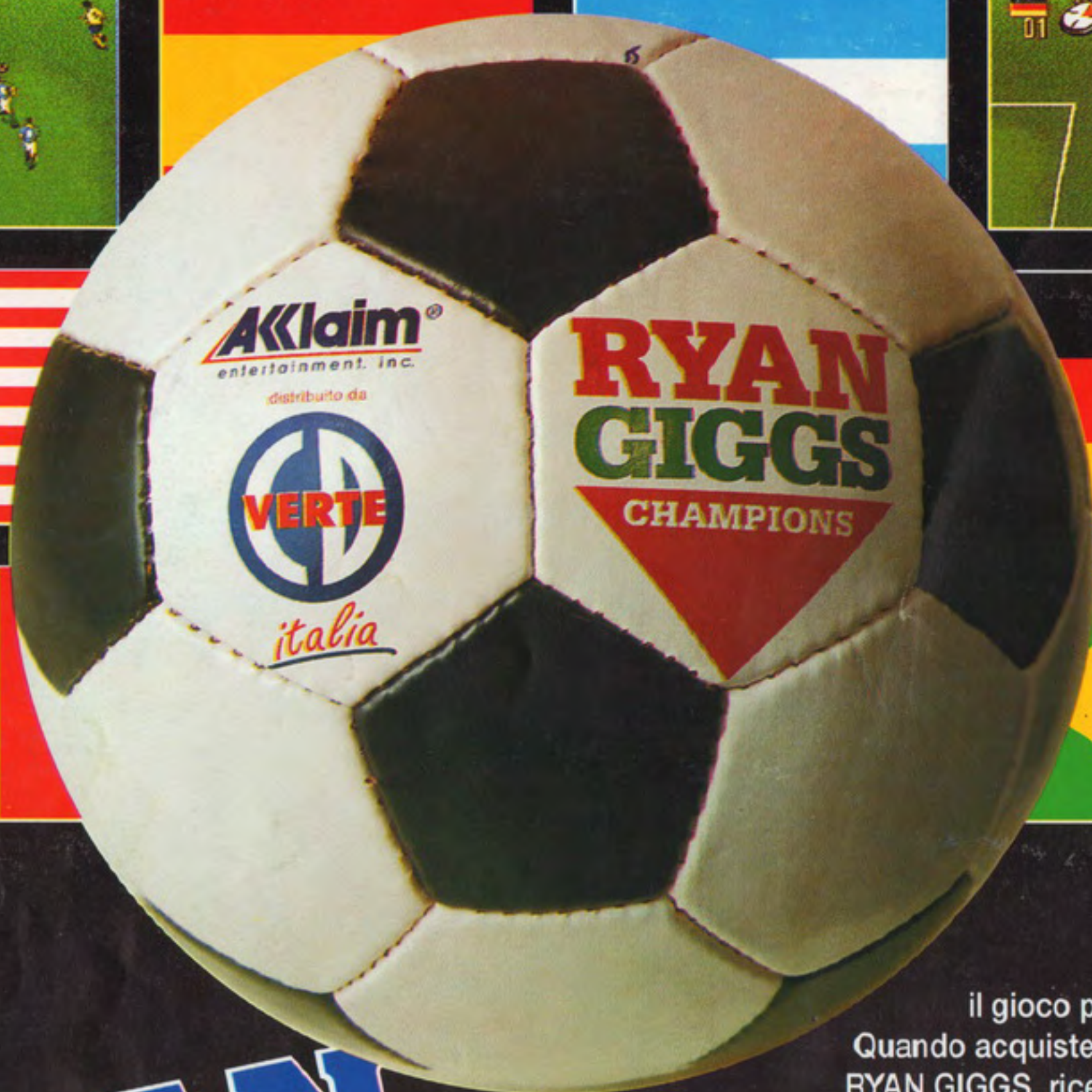
Battletoads • Dropzone • GP Rider

COIN-OP

Daytona Racing • Virtua Fighter

ALLA CONQUISTA DEI MONDIALI CON WORLD CUP USA '94

RISE OF THE ROBOTS
IL PICCHIADURO PIU' METALLICO DELLA STORIA!

SEGA REVOLUTION
TUTTA LA VERITA' SUL FUTURO DELLA GRANDE "S"

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

Mega Drive NTSC + Game	L. 249.000
Mega Drive 2 NTSC/Pal + Sonic 2	L. 279.000
Mega Drive 2 Ita + Game	L. 299.000
Mega Key	L. 35.000
Joy Pad 6 Button Sega	L. 59.000
Joy Pad 6 Button Honest	L. 49.000
Joy Stick 6 Button Fighting	L. 99.000

LE NOVITÀ

Addams Family	L. 99.000
Art of Fighting	L. 139.000
Beauty e Beast	L. 119.000
Dr. Robotnick	L. 115.000
Ethernal Champion	L. 139.000
Fatal Fury 2	L. Tel.
Fifa International Soccer	L. 119.000
Jim Power	L. 124.000
Joe e Mac	L. 119.000
Lethal Enforce	L. 139.000
Mutant League Football	L. 115.000
NBA Jam	L. 99.000
Nigel Mansel Racing	L. 119.000
Robocop 3	L. 119.000
Robocop VS Terminator	L. 124.000
Sonic 3	L. 119.000
Street of Rage 3	L. 129.000
Tom Jam e Earl 2	L. 124.000
Virtual Racing	L. Tel.

I RICHIESTISSIMI

Aladdin	L. 109.000
Bulls VS Blazers	L. 99.000
Cuch Rock 2	L. 119.000
Cool spot	L. 109.000
Dashing Desperados	L. 115.000
Ex Ranza	L. 89.000
Fantastic Dizzy	L. 109.000
Fatal Fury	L. 99.000
Flash Back	L. 99.000
Formula 1 Racing	L. 124.000
Hauting Starring Poltergeist	L. 99.000
James Pond 3	L. 109.000
Jungle Strike	L. 109.000
Jurassic Park	L. 109.000
Kick Off	L. 109.000
Land Stalker	L. 105.000
Last Action Hero	L. 125.000
Megalo Mania	L. 115.000
Micro Machine	L. 99.000
Mortal Kombat	L. 99.000
NHLPA Hockey 94	L. 115.000
Road Rash 2	L. 115.000
Rocket Knight Adventure	L. 99.000
Senna GP 2	L. 69.000
Shinobi 2	L. 89.000
Sonic 2	L. 79.000
Sonic Spinball	L. 109.000
Splatter Hause (no mouse) 3	L. 99.000
Street Fighter 2	L. 129.000
Street of Rage 2	L. 99.000
Sunset Riders	L. 109.000
Thunder Force IV	L. 59.000
Tiny Toons	L. 109.000
Turtles Hyper Stone	L. 115.000
Turtles Tournament Fighter	L. 129.000
Ultimate Soccer	L. 109.000
Wimbledon Tennis	L. 115.000
Winter Olimpic Games	L. 129.000
Zool	L. 125.000
Zombie ate my Neighbors	L. 115.000

LE OFFERTE DEL MESE

Another World	L. 59.000
Andre Agassi Tennis	L. 69.000
Batman Returns	L. 59.000
Bubsy	L. 79.000
Cliffanger	L. 89.000
David Robinson Basketball	L. 69.000
Dracula	L. 89.000
E.A. Hockey	L. 59.000
Golden Axe 3	L. 79.000
Gods	L. 79.000
John Madden 92	L. 59.000
Kid Chamaleon	L. 39.000
Magis Saga	L. 65.000
Puggsy	L. 79.000
Sensible Soccer	L. 89.000
Tale Spin	L. 65.000
Tazmania	L. 59.000
Test Drive 2	L. 59.000
Thunder Force 3	L. 69.000
Thunder Force 4	L. 59.000
World of Illusion	L. 75.000

DISPONIBILI
VIRTUA RACING
E
STREET OF RAGE 3

Super Nes Scart	L. 259.000
Super Famicom Scart	L. 369.000
Super Nintendo Italy + Game	L. 299.000
Joy Pad	L. 36.000
Joy Stick Programmable	L. 119.000

LE NOVITÀ

Barbie Super Model	L. 139.000
Bastard	L. 169.000
Beethoven	L. 129.000
Bug Bunny	L. 119.000
Dragon Ball Z 2	L. 179.000
EA Soccer	L. Tel.
Fatal Fury 2	L. 189.000
Goes to Pink Hollywood	L. 129.000
Young Merlyn	L. 129.000
Jim Power	L. 145.000
Joe e Mac 3	L. 139.000
King of Monster 2	L. 189.000
Last Action Hero	L. 115.000
Megaman x	L. 139.000
NBA Jam	L. 129.000
NBA Shodown Basket	L. 139.000
NHL Hockey 94	L. 129.000
Rushing Beat 3	L. 159.000
Secret of Mana	L. 139.000
Side Pocket	L. 119.000
Super Bomberman 2	L. 129.000
Tetris 2	L. 169.000
Tony Meola S. Side Kicks	L. 129.000

I RICHIESTISSIMI

Aladdin	L. 139.000
Alien 3	L. 129.000
Another World	L. 145.000
Art of Fighting	L. 179.000
Blues Brothers	L. 139.000
Bubsy	L. 129.000
Bulls VS Blazers	L. 89.000
Clay Fighter	L. 129.000
Daffy Duck	L. 139.000
Dragon Ball Z	L. 139.000
Equinox	L. 129.000
Exausted Heat 2	L. 109.000
Joe e Mac 2	L. 99.000
Jurassic Park	L. 139.000
Kiki Kiki Kay Kay	L. 149.000
Legend of Zelda	L. 109.000
Mario all Star	L. 129.000
Mazinga Z	L. 115.000
Mortal Kombat	L. 139.000
Nigel Mansel	L. 135.000
Out to Lunch	L. 89.000
Pop Twee Bee 2	L. 139.000
Ranma 1/2 2	L. 149.000
Star Wing	L. 129.000
Street Fighter Turbo	L. 149.000
Striker	L. 129.000
Super Mario Kart	L. 119.000
Super Volley Ball 2	L. 119.000
Turtles Torunament Fighter	L. 139.000
Wordl Heroes	L. 139.000

LE OFFERTE DEL MESE

Amazzing Tennis	L. 79.000
Asterix	L. 89.000
Addams Family	L. 79.000
Addams Family 2	L. 79.000
Batman Returns	L. 59.000
Dead Dance	L. 89.000
Dracula	L. 89.000
Final Fight 2	L. 59.000
Flash Back	L. 89.000
Pop N Twee Bee	L. 89.000
Prince of Persia	L. 89.000
Rushing Beat	L. 69.000
Sensible Soccer	L. 99.000
Street Fighter 2	L. 99.000
Super Bomber Man	L. 89.000
Tiny Toons	L. 89.000
Usa Ice Hockey	L. 89.000

MEGA CD

Mega CD 2 NTSC	L. 539.000
Mega CD 2 Pall	L. 539.000
CDX	L. 89.000
Batman Returns	L. 99.000
Cliffhanger	L. 129.000
Dracula	L. 139.000
Dragons Lair	L. 139.000
Ecco the Dolphin	L. 99.000
Final Fight	L. 79.000
Jaguar XJ 220	L. 129.000
Jurassic Park	L. 119.000
Lethal Enforce	L. 149.000
Microcosm	L. 129.000
Prize Fighter	L. 109.000
Sewer Shark	L. 109.000
Silpheed	L. 119.000
Sonic CD	L. 119.000
Wonder Dog	L. 79.000

DISPONIBILI
NEO GEO
3DO RGB-PAL-NTSC
JAGUAR
CON TUTTI I TITOLI

PER ORDINI
TEL. 0573/903277

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

I NOMI E MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI

SOMM

MEGA CONSOLE

N. 5 giugno 1994

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga
In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Piero "'sta foto la scanno io" Dell'Orco, Vincenzo "Ski" Renzi, Pier-Franco "Char Aznable" Merenda, Fabio "Bio Massa" Massa, Matteo "MBF" Bittanti, Massimiliano "Juza" Diaco, Marco "Saima" Del Bianco, Paolo "Santaz" Santagostino, Alessandro "Sasha" Assi, Fabio "Bond" D'Italia
Progetto Grafico e Copertina: Stefano Cerioli
Grafica e impaginazione elettronica: Puntografica di A. Valenzano

Amministratore Unico: Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano
Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli
Pubblicità: Futura Publishing S.r.l. - Tel. 02/66981586 Fax 02/66981159

Sede Legale: Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel. 02/66011371 - Fax.02/66011969
Redazione e Pubblicità: Via Edolo, 29 - 20125 Milano Tel. 02/66981487-66981586 Fax 02/66981159
Prezzo della rivista: L. 5.000
Arrretrato: L. 10.000
Abbonamento annuo (11 numeri): L. 38.500
Abbonamento Estero: L. 77.000
Per sottoscrivere abbonamenti utilizzare il coupon all'interno della rivista.
Impianti: Edit4 - Cinisello Balsamo (MI)
Stampa: Tiber - Brescia
La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano
Mega Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 950 del 14/1/94
Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Mean Machine Sega - Emap Images UK

HERE WE GO AGAIN...

Ebbene sì, anche questo mese siamo qui per un paio di salutini e ringraziamenti, quantomai doverosi. Bando alle ciance quindi e partiamo con... Acqua e il suo team calcistico di Oleggio, che un paio di settimane fa hanno mazzolato la squadra di **Mega** e **Super Console** per 6 a 4 (scusate l'immodestia, ma con la febbre a 38 sono ugualmente riuscito a segnare 2 gol: questa è classe... NdSimon)(ringrazia il portiere se abbiamo preso solo 6 gol, invece... Ndr), il solito Juza, il bar di Tolotti (che fa le patatine più buone di tutta Milano), Enrico Mariani che ha vinto, immeritatamente, il nostro Campionato di Serie A, (anche se in finale di Coppa Italia è stato battuto da Paolo Cardillosky...), l'influenza che c'è in giro e tutti i pollini maledetti che stanno decimando la redazione di **Mega**, il disco ottico della stramitica Edit 4, l'Arrigo nazionale, Signori che ci farà vincere i Mondiali, la nazionale italiana di hockey su ghiaccio e le tifose di quella svedese, la UEFA che ha deciso di fare la finale di Champions League ad Atene (un posto più scomodo non c'era? Perché non farla a Mosca allora?), gli 883 che si sono sciolti (evvvvvaaaaaiiii! Era ora...), Totonno Schillaci che se la spassa nella terra delle console, il Trap e tutte le mega-lettrici e i mega-lettori che ci tempestano di mega-lettere e mega-telefonate. Non ringraziamo MTV perché ultimamente sta scadendo di brutto.
Per finire... Questo numero è dedicato al grande Ayrton Senna, semplicemente uno dei più grandi piloti di tutti i tempi. Rest in peace, brother.

ULTRA-MEGA-STRA-IMPORTANTE!!!

Attenzione! Attenzione! Si rende noto che da questo mese se desiderate avere informazioni, delucidazioni o chiarimenti sulle uscite di giochi, console, moto, dischi, film e compagnia bella, potete telefonare al numero **02/66981487** o **02/66981586** dalle 15 alle 17, dal lunedì al venerdì. Se altresì volete qualche trucco, soluzione o consiglio su qualsiasi gioco uscito finora per Megadrive, Master System o Game Gear... Beh, i numeri di telefono sono gli stessi, ma l'orario è dalle 16 alle 18 di ogni venerdì. Occhio perché gli orari in cui chiamare sono SOLO quelli che trovate qui sopra, quindi non telefonateci alle 10 di lunedì mattina per sapere come salire sulle motociclette in **Streets of Rage 3** o mandiamo Bio Massa a fare merenda a casa vostra. E non è molto bello...

ARIO

INDICE

LA COLONNA SONORA DEL MESE

Questo mese segnaliamo due soli LP, ma che dovete A-S-S-O-L-U-T-A-M-E-N-T-E acchiapparvi se non ne potete più di quello che passano il 99% delle radio e TV italiane:

Nas - Illmatic
Main Source - FK What You Think**

Comprateli e fateli comprare ai vostri amici: sono veramente massicci! Se non avete abbastanza lira o preferite puntare su qualche singolo eccovi una listina abbastanza potente:

Mad Flava - Bump Your Head
M.O.P. - How About Some Hardcore?
Smif 'N' Wessun - Buck Town
Terminator X - It All Comes Down To The Money
Wu Tang Clan - C.R.E.A.M.

UN MEGA ABI
CON UN MEGA SCONTO DEL 30% PER U
UN MEGA RISPARMIO (L.38.500 ANZI
DI NON PERDERE NEANCHE UN MEGA
SOLO MEGA CONSOLE
IL MEGLIO PER LE
CONSOLE SEGA
DA FUTURA PUBLISHING

BONAMENTO

N ANNO [11 NUMERI] CON

CHÉ L.55.000] E IL VANTAGGIO

UMERO PER UN LETTORE

CHE SI ABBONA SUBITO!

MC/ 5

Sì *desidero abbonarmi a MEGA CONSOLE per un anno (11numeri) a L.38.500 anziché L.55.000*

Cognome e nome ______ *anno di nascita* ______

via e numero ______ *tel.(* ______ *)* ______

cap ______ *città* ______ *provincia* ______

Modalità di pagamento

☐ *Assegno bancario numero* ______ *della banca* ______

☐ *Allego fotocopia della ricevuta di versamento effettuato in data* ______ *sul c/c postale n. 27585207 intestato a Futura Publishing s.r.l.*

COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A: FUTURA PUBLISHING VIA EDOLO, 29 - 20125 MILANO O INVIARE CON FAX AL NUMERO 02/66981159

Flash

NO, NON C'ENTRA PROPRIO NIENTE! (Prima Puntata)

Le versioni interattive dei film di successo non sono certo una novità per giocatori consumati come noi: **Terminator 2, Alien 3, Demolition Man, Lezioni di Piano** (er, forse no...). Fatto sta che in un momento di noia epocale, abbiamo deciso di farci del male e buttare giù un listone completo di una serie di film che non hanno assolutamente nulla a che fare con i videogiochi, pur condividendone il titolo. Si potrebbe dire: "Avete giocato il gioco? Ora guardatevi il film". Anche se non c'entra proprio niente...

Alien Predator (*manca solo il versus!*)
diretto da: Deran sarafian
con: D.Christopher, M.Hewitt, L.H.Johnson
1987, USA, Eureka Video

Checkered Flag
diretto da: John Glen
con: W.Campbell, R.Estes, A.Wyss, C.Hamilton
1991, USA, CDA (VM14)

Spendo queste poche righe di intro per ringraziare tutti i lettori che hanno spedito disegni e logo per Mega Mail: questa volta tocca a me farvi i complimenti! Avete reso questa rubrica colorata ed originale e il mio consiglio non può essere, a questo punto, che uno solo: continuate così!

MBF

LETTERA DEL MESE

Ehilà, Matteo!
in questi giorni, rileggendo alcuni vecchi numeri di ZZAP! (devo pur far qualcosa in attesa di **Mega Console**!), i miei occhi si sono soffermati su alcune pagine che venivano periodicamente infuocate da dissertazioni di un certo Filosofo, pagine sempre ammirate per la loro vivacità e freschezza, qualità non ancora perse dopo tutti questi anni. Trasposti questi pensieri alla neonata Posta che ora gestisci, mi chiedevo se fosse possibile che la Posta potesse tornare a riscoprire quel ruolo di grande prestigio all'interno di una rivista pur in questi commercialissimi anni d.C. (dopo Console). Sarò stringato: la risposta è stata no. Perché? Una cosa caratterizzava quell'insieme quasi pulsante di missive, ed era (pronto?) la Polemica: quella feroce successione di diatribe più o meno violente che vertevano su motivi anche futili, ma mai (beh, quasi mai) banali, dava ad ogni lettore la capacità di poter avere e difendere strenuamente le proprie opinioni, crearsi quasi delle ideologie, prendere quasi, per dirla con Marx, "coscienza di classe".
Cosa è rimasto di quegli anni? Nulla, se non argomenti vuoti o ormai superati. E' chiaro che non sono per la polemica fine a se stessa, né vagheggio "età d'oro" lucreziane o neoclassiche, ma vorrei chiedere a coloro che stanno leggendo che senso ha parlare di violenza nei videogames (?), pirateria (?) o rivalità tra console (su un giornale dedicato alla Sega non sarebbe altro che retorica). Né, tra l'altro, conviene aggrapparsi a concetti futuri (come macchine che non sono ancora una realtà di massa, quindi fuori dal contesto) o al futuro delle console (ormai orribilmente scontato e scandito dalla parola MODA).
Ecco, tutto qui. Se ci riuscite, provate a dimostrarmi il contrario. Non è una sfida, ma una richiesta.

Alessandro Tirico

Caro Alessandro, ho letto con molto interesse le tue considerazioni sulla Posta, e in parte le condivido. Mi spiego. Ho sempre cercato di incoraggiare i lettori a sviluppare uno spirito critico e a non delegare ad altri il compito di pensare per loro, senza per questo avere la pretesa di insegnare niente a nessuno, anche quando ero "al di là della barricata", quando ero cioè

un lettore. Penso però che una rubrica epistolare - canale preferenziale di interazione tra i lettori e la redazione di ***Mega Console*** *- debba servire soprattutto come spazio per chiarire ai lettori dubbi o problemi inerenti ai videogiochi, anche perché non tutti sono dei mega-esperti che passano le domeniche a imparare a memoria i manuali di sviluppo delle console. Molti lettori ci scrivono per lamentarsi di punteggi o giudizi attribuiti dai recensori a determinati giochi, oppure per sapere quando uscirà un gioco piuttosto che un altro, oppure ancora per sapere quali differenza sussistano tra differenti versioni di una stessa console. Ebbene, non ho lo spocchia di considerare futili questi argomenti, e preferisco esaudire simili richieste di delucidazione anziché utilizzare la rubrica epistolare per fare squallida propaganda elettorale o per affrontare tematiche che con i videogiochi non hanno nulla a che fare. Forse stai pensando che rispondere alle domande dei lettori sia più facile che fare lunghi discorsi sui problemi degli adolescenti o stabilire se i videogiocatori nostalgici siano di sinistra piuttosto che di destra. In realtà non è così, anzi, è vero il contrario e la riprova è che le riviste di videogiochi di cui si parla* ***vera-******mente*** *di videogiochi nello spazio epistolare ormai sono come le balene: in via di estinzione. Ho il massimo rispetto per le opinioni dei lettori su argomenti da te criticati come la violenza dei videogiochi, o sul problema della censura: se non ne discutiamo noi, chi lo dovrebbe fare? I giornalisti della stampa "seria"? Gli psicologi che fanno "tendenza"? I sociologi al Bacio Perugina? Hmmm, non ti seguo... Questo ovviamente non significa che la Posta debba ridursi ad semplice botta-e-risposta puramente tecnico: questa rubrica è estremamente eclettica e versatile e ho già previsto una separazione dell'angolo meramente dialettico (dove potrebbe finire una lettera come questa) da quello esclusivamente tecnico, formula già proposta altrove e dimostrata si vincente. Ma ovviamente spetta ai lettori scrivere lettere originali ed intelligenti, senza ricadere nei soliti luoghi comuni: tocca a tutti voi che state leggendo accettare la sfida di Alessandro. Se proprio non vi viene in mente nulla, date un'occhiata al box "Parliamone", poi prendete carta e penna e dateci dentro. All right?*

CONSOLEFOBIA

Superlativa redazione di Mega Console,
sono un appassionato di videogiochi, ho 14 anni e posseggo il Megadrive. Vi scrivo soprattutto per elogiare la vostra rivista, ma per porre anche alcune domande:
1) Qual é il migliore tra **Street Fighter 2 CE** (PC Engine), **Street Fighter 2 Turbo** (SNES) e **Street Fighter 2 Special CE Plus** (Megadrive)?
2) Uscirà mai un gioco simile allo stupendo **F-Zero** per Megadrive?
3) Mi fareste la classifica di queste splendide lottatrici?
Chun-li **(SF2)**
Maki **(Final Fight 2)**
Mai **(Fatal Fury 2)**
Cammy **(Super Street Fighter 2)**
Shadow Yamoto **(Eternal Champions)**
4) E' vero che **Super Street Fighter 2** uscirà nel giugno del 1994 per MD?
Spero che pubblicherete questa lettera.
Vi ringrazio e vi saluto.

Ernesto Petrolà (Milano)
1) Direi ***SF2CE Plus*** *per*

Flash

Firepower (*aggiungetegli un 2000!*)
diretto da: Michael Winner
con: Sophia Loren, J.Coburn, O.J.Simpson, E.Wallach
1979, UK, Domovideo
Lionheart
diretto da: Franklin J.Schaffner
con: E.Stlotz, G.Byrne, D.Fletcher, D.Barrymore
1987, USA, Warner Home Video
Breakout
diretto da: Tom Gries
con: C.Bronson, R.Duvall, J.Huston
1975, USA, Columbia Tri-Star Home Video
Dragonslayer
diretto da: Matthew Robbins
con: P. MacNicol, C.Clarke, R.Richardson, J.Hallam
1982, UK, Walt Disney Home Video

FACCIA A FACCIA: IL FUTURO DEL MEGA CD

"Il Mega CD è una console praticamente "nuova", non sfruttata assolutamente a fondo: secondo me giochi

Flash

come **Thunderhawk, Silpheed** e **Sonic CD** dimostrano che è iniziata una nuova era. Basta guardare anche i vari film interattivi (**Ground Zero Texas** o **Double Switch** solo per citarne un paio) o le varie avventure a cartone animato"
Marco MEK Pigliapoco (Falconara, Ancona)

"Il Mega CD (io possiedo la versione americana, Sega CD) è purtroppo nato male, anche se ultimamente stanno uscendo giochi ottimi, ma prevedo che non avrà un futuro roseo, dovuto alla futura uscita del Saturn. I possessori del Megadrive che non hanno il Mega CD sono di fronte ad un bivio: i futuri acquirenti opteranno sicuramente per il Saturn"
Andrea Piccinno (Verona)

Megadrive.
2) L'unica cosa che gli assomiglia è ***Chuck Racing*** *per Mega CD. C'è inoltre la possibilità che la Sega converta* ***Sonic Drift*** *per Megadrive...*
3) Cammy, Mai, Chun-Li, Maki, Shadow Yamoto. Ma prima di tutte Eva Herzigova.
4) Yup!

CICCIOBOMBOLOMO-

mente sulle console Sega", ma non mi viene in mente niente di meglio. I miei complimenti vanno all'intera redazione: la quantità e la qualità di news, recensioni e interviste è semplicemente impareggiabile. Sulle prime pensavo che l'editoriale del numero uno fosse una sparata pubblicitaria, quando dicevate che, con tutte le macchine da gioco sul mercato, le riviste multi For-

chip SVP?
4) Il Saturn sarà più potente del Jaguar?
5) Uscirà il modulo MPEG anche per Mega CD?
6) Vale la pena di comprare **AX 101**?
7) Uscirà il seguito di **Jungle Strike**?
8) Cosa mi dite di **Fifa International Soccer 2**?
A presto!

Marcello Soprani (Torino)

INSANE IN THE MEMBRANE

Spett.le **Mega Console**
chi vi scrive non è uno sprovveduto, ma uno che in campo videoludico sa il fatto suo. Ho conosciuto **Mega Console** per caso, forse attratto dal fatto che trattate esclusivamente le console Sega. devo riconoscere che siete fortissimi, avete tirato su una rivista splendida. Volete dei consigli? Ebbene eccoli:
- Occhio ai voti: sul numero di aprile ne ho visto qualcuno un po' troppo alto...

LO VOGLIO!

Qualche mese fa abbiamo chiesto ai lettori quali giochi disponibili per altri formati vorrebbero vedere convertiti per Megadrive. La maggior parte dei titoli segnalati sono giochi per SNES: il più gettonato è **F-Zero**, una fantastica simulazione di corsa futuristica che non risente affatto dell'età (**F-Zero** è uno dei primissimi giochi commercializzati per SNES). Non meno giocabile e massiccio è **Super Mario Kart**. Ora, nessuno dei due sarà mai convertito per le piattaforme Sega, ma, come saprete, la Core Design sta lavorando a qualcosa di molto simile per Mega CD. Il gioco è ovviamente **Chuck Rally** e monopolizza lo spazio delle anteprime di **Mega Console** da due mesi a questa parte. Un terzo gioco che fa sognare i megadrivers è **Jimmy Connors Pro Tennis Tour** della Ubi-Soft, probabilmente la migliore simulazione di tennis della storia, insieme a **Final Match Tennis** per PC Engine. Non è prevista alcuna conversione per Megadrive unfortunately, ma qualcosa di analogo arriva dalla CodeMasters: il gioco si chiama **Sampras** (ex-**Tennis All-Stars**) e dovreste trovare la recensione molto presto. Concludiamo con **Super Contra Wars**. Fino a oggi era disponibile solo per SNES, ma farà presto la prossima comparsa su Megadrive. Restate sintonizzati sul **Mega Console News Network** se volete saperne di più...

SCHETTIERE...

Caro MBF,
penso che avrete già ricevuto un mare di complimenti per **Mega Console** e letto frasi come "era ora che uscisse finalmente una rivista di videogiochi scritta da gente competente e qualificata dedicata esclusivamente

mato ormai non sono più capaci di trattare i singoli sistemi in modo approfondito. Dopo aver confrontato gli ultimi numeri di **MC** con le altre riviste, devo ammettere che avevate ragione. Terminata questa introduzione doverosa, passo subito alle domande:
1) I casi sono due: o diventate quindicinali, o aumentate le pagine!
2) E' meglio **Skitchin'** o **Road Rash 2**? Uscirà mai **Road Rash III**?
3) Uscirà mai **Virtua Racing** per Mega CD senza

Tranquillo, fratello... E' tutto sotto controllo...
2) ***Road Rash II****. E* ***Skitchin'*** *è il terzo episodio della serie.*
3) No.
4) Puoi scommetterci.
5) No.
6) No, è crapposo di brutto. Leggi la triste recensione a pagina 76 La delusione dell'anno.... Sigh...
7) Circolano già da qualche tempo le voci su un possibile sequel.
8) Praticamente certo. Anzi, un uccellino mi ha detto che la EA ci starebbe già lavorando...

- Con tutte le rubriche che volete aprire, cento pagine non sono un po' pochine?
- Non è meglio dedicare gli speciali di fine rivista ai picchiaduro?
E ora qualche domanda:
1) Cosa bisogna fare per ricevere un arretrato di **Mega Console**?
2) Posseggo già il secondo episodio di **Streets of Rage**, mi conviene acquistare anche il terzo?
3) Che voto dareste a **Street Fighter 2 Plus** e **Mortal Kombat**?

4) Mi dite quali sono i migliori sparatutto per Megadrive, secondo voi?
Saluti a tutta la redazione e in particolare a Mad Max, che ha i miei stessi gusti in campo videoludico. Continuate così!

Ivano Piluso (Caltagirone, CT)

1) E' sufficiente fare un versamento di L.10.000 per ogni numero arretrato sul c/c postale n°27585207 intestato a Futura Publishing S.r.l. specificando sulla causale la propria richiesta. A questo punto devi inviare in reda una fotocopia del versamento (via fax o posta) e il numero da te desiderato di ***Mega Console*** *si catapulterà a casa tua nel minor tempo possibile!*
2) Se ami il genere, definitivamente sì. Quanti picchiaduro a scorrimento massicci sono usciti negli ultimi tempi per Megadrive? Veramente pochi. ***Streets of Rage III*** *è praticamente un must...*
3) 93% e 80%.
4) ***X-Ranger, Sub-Terrania, Thunderforce IV, Hellfire.***

MARS, BOUNTY E SNEAKERS

Cara redazione,
mi chiamo Stefano e scrivo da Roma. Ho acquistato un Megadrive 2 e contemporaneamente il primo numero della vostra rivista. Vorrei farvi i complimenti per la perfetta organizzazione del giornale, anche se mi sembra che abbiate esagerato un po' nell'affibbiare un misero 74% a

Fifa International Soccer per MD: 89% sarebbe stato più giusto.
Ora vorrei porvi delle domande:
1) Uscirà **Virtua Fighter** per Megadrive?
2) E **Saturn Soccer**?
3) Cosa mi consigliate tra **NBA Jam** e **Streets of Rage III**?
4) E' meglio **Virtua Racing** o **F1 G.P.** per Amiga?
5) Uscirà **Megarace** per MD?
6) Com'è **Marko's Magic Football**?
Saluti da

Stefano "Freddy Mercury" Cozza (Roma)

1) Uscirà per Mars (MD 32) e Saturn. A pagina 26 puoi leggere un'intervista esclusiva con Barry Jafrato, uno di quelli che "contano" della Sega of Europe...
2) No, altrimenti non si sarebbe chiamato ***Saturn Soccer...***
3) ***NBA Jam.***
4) E' un po' difficile confrontare due giochi disponibili per macchine differenti. Personalmente preferisco ***Virtua Racing.*** *Comunque pare che anche* ***F1 GP*** *sarà convertito per MD, quindi il confronto sarà più corretto...*
5) No, solo per Mega CD.
6) Graficamente bellissimo, ma terribilmente lento, almeno così mi dice Simon che ci ha giocato a Londra...

SATURN NIGHT LIVE

Meno male! Era ora che qualcuno lanciasse una rivista dedicata esclusivamente alle console Sega! Posseggo infatti il mitico Megadrive e ho un mucchio di domande per MBF:
1) Uscirà mai **Sonic Drift** per MD?
2) Cosa sceglieresti tra **Super Hang-On** e **Virtua Racing**?
3) E tra **Cyborg Justice, X-Ranza** e **Mazin-Saga**?
4) Qual è il miglior platform recensito sulla vostra rivista?
5) Qual è il tuo videogioco preferito per Megadrive?
6) Quando uscirà **Dragon Ball Z** per Megadrive?
7) Quale preferisci tra **Fifa International Soccer** e **Sensible Soccer**?
Ciao!

Christian Mulla (Villa Erbasco, BS)

1) Secondo alcune voci, potrebbe essere realizzata una versione deluxe per Mega CD.
2) ***Virtua Racing*** *di netto.*
3) ***X-Ranza.***
4) ***Sonic The Hedgehog 3.***
5) Cambia ogni mese. Adesso sto giocando a ***Sub-Terrania*** *e a* ***Virtua Racing.***
6) Dovrebbe già essere nei negozi. Sgargarozzati la review a pagina 66.
7) ***Sensible Soccer.*** *E ti dirò di più:* ***Fifa International Soccer*** *non mi esalta un granché. Insieme a* ***Mortal Kombat*** *è sicuramente il titolo più sopravvalutato degli ultimi anni.*

CEREAL KILLER

Cara redazione di **MC**, vorremmo cominciare con i meritatissimi complimenti per la vostra rivista. Siamo quattro ragazzi di Pesaro ed è la prima volta che scriviamo a una rivista di videogiochi, e **Mega Console** ci sembra veramente eccezionale. Visti i prezzi esagerati dei videogiochi, riteniamo che i vostri parametri di valutazione siano i migliori. Abbiamo acquistato un MD da circa un anno e i giochi che preferiamo sono gli RPG. A questo proposito, abbiamo una paio di domandine per voi:
1) Dopo aver giocato al mitico e fantasmagorico **Shining In The Darkness**, abbiamo intenzione di comprare **Shining Force**. Che connessione c'è tra i due titoli?
2) Quando sarà disponibile **Shining Force 2**, citato in **MC 3**?
3) Vorremmo sapere qualcosa di più sui giochi appena citati (speciali, trucchi, etc). Quando potremo vederli?
4) Il grandioso **Crossed Swords** sarà mai convertito per MD o MCD?
Vi salutiamo e vi lasciamo con un consiglio... Continuate così!

Gianni, Marco, Enrico, Massimo (Pesaro)

1) Er, sì... ***Shining Force*** *è uno pseudo-sequel di* ***Shining in The Darkness...***
2) La versione inglese dovrebbe uscire questa estate. Checka le news per ulteriori informazioni.

3) Stiamo preparando uno speciale. A proposito: se ti piace il genere

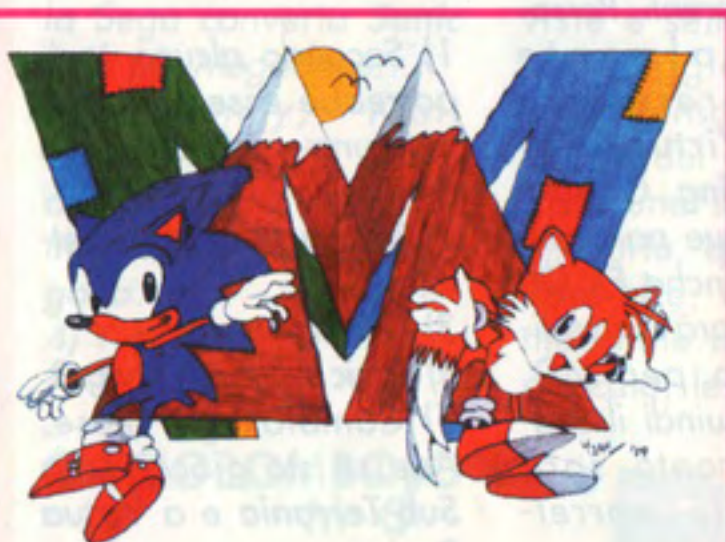
MEGAMAIL

buttati su **Landstalker**. E' semplicemente epocale.
4) Nisba.

TOYOTA SONICA

Carissima redazione di **Mega Console**,
volevo congratularmi con voi per la splendida rivista che avete realizzato. Sono un possessore di Megadrive e Mega CD e vorrei alcuni consigli da una redazione competente come la vostra.
1) Secondo voi è più conveniente tenere Megadrive e Mega CD, oppure venderli per acquistare il CDX (o Multi-Mega)?
2) **Streets of Rage III** e **Super Street Fighter 2.** Quale dei due è il migliore?
3) Quale comprereste tra **High Seas Havoc** e **Sonic 3**?
4) Cosa mi dite di **Batman Returns** per Mega CD?
5) Qual è il miglior gioco per MD e per MCD? Ciao a tutti!

Paolo Rigobello (Milano)

1) Non vedo il motivo di acquistare un Multi-Mega se già possiedi MD e MCD...
2) Non ha molto senso confrontare un picchiaduro a scorrimento con uno a incontri. Io preferisco comunque il primo.
*3) **Sonic 3** di netto. Se ti interessa, personalmente ritengo **High Seas Havoc** un prodotto dozzinale che non si meriterebbe più di 75%, altro che 92%...*
*4) La sezione di corsa è radicale distruttiva, ma per il resto, **Batman Returns** è scialbo. Da comprare solo se in offerta, oppure da zappare all'amico di fiducia.*
*5) Argh, è difficile rispondere... **Sub-Terrania** è un mito, ma anche*

***Dynamite Headdy** butta benissimo. Non c'è un solo gioco, potrei citartene una dozzina almeno. Per Mega CD, il discorso è assai meno complicato: il miglior gioco è decisamente **Sonic CD**, ma anche **F1 GP '93 Heavenly Simphony** promette grandi cose... E i giochi della Core... No, dico, li hai visti i nuovi giochi della Core?!?*

VIRTUA FISHING

Simpatica redazione di **Mega Console**,
sono contentissimo che sia uscita una testata completamente dedicata alle console Sega. Sin dai primi numeri ho capito che **Mega Console** è una rivista veramente ben fatta: le news sono le migliori tra quelle di tutte le riviste del settore, le foto sono belle e anche i trucchi sono ok. Le recensioni sono talvolta un po' corte, ma compensate dai commenti dei recensori. Ma potete migliorare ancora. Adesso le domande per MBF:
1) Quali giochi di basket mi consigliereste (almeno due!) tra: **Bulls vs Blazers**, **NBA All-Stars**, **Team USA**, **Hyperdunk**, **NBA Jam**, **NBA Action '94** e **NBA Showdown**?
2) Esiste qualche gioco decente tipo **Lotus Turbo Challenge II** per Amiga per il mio MD?
3) Quanto dareste a **Japan League Pro Striker** per MD?
4) Quali sono le migliori simulazioni di biliardo e di tennis per MD in uscita o già uscite che vale la pena di comprare?
5) Forza Milan!

Cristian Guido Satriano '79

*1) **NBA Jam** e **NBA Showdown**.*
*2) Direi di no. **Lotus I** e **II** sono semplicemente repellenti, e l'unica cosa che mi sento di consigliarti se ami le simulazioni di corsa è **Virtua Racing**. That's all...*
3) 68%
*4) Dunque, hai potuto leggere l'anteprima di **Jimmy White's Whirlwind Snooker** sul numero scorso, probabile nuovo parametro delle simulazioni di biliardo. **Side Pocket** (Data East) è la fedele conversione dell'omonimo coin-op. A me piace abbastanza e mi sento di consigliartelo. La Zeppelin Games sta lavorando a un non ben identificato **Three Dimensional Pool** e questo è quanto. Per quanto riguarda il tennis: a parte **Sampras** (Codemasters) e **Davis Cup Tennis** (Domark) il resto è veramente ignobile.*
5) Negativo al cubo (siamo sempre i più grandi, fratello... NdSimon).

PARLIAMONE

1) Saturn e Mars: pareri ed impressioni a caldo. Secondo voi la Sega ha in mano le armi giuste per imporsi definitivamente sulla Nintendo?

2) Come migliorereste **Mega Console**? Quali rubriche vorreste vedere? Quali servizi vorreste leggere?

3) Che fine ha fatto l'originalità nei videogiochi? Perché il mercato è soffocato dai cloni? Siamo ormai prossimi alla saturazione del mercato?

4) Raggiungeremo mai uno standard nel settore del divertimento elettronico?

5) E' universalmente riconosciuto che i prezzi dei videogiochi sono esagerati. Secondo voi quanto dovrebbero costare le cartucce per Megadrive o i CD per Mega CD?

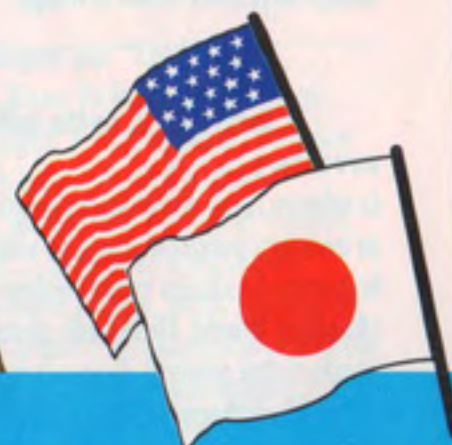
6) Quali sono i giochi attualmente disponibili solo per piattaforme ludiche (computer, console, coin-op) diverse dalla vostra che vi piacerebbe vedere convertiti per Megadrive o Mega CD?

7) Beavis & Butt-Head, Wayne & Garth, Ren & Stimpy o Bart & Lisa (e Wendy & Lisa dove le mettiamo? NdPrince)?

Scrivete alla:

MEGA MAIL - MEGA CONSOLE
Futura Publishing
Via Edolo, 29
20125 Milano

O faxate allo:
02/66981159

Se il sole smetterà di splendere...
CONSOLE GENERATION
vi illuminerà
IL DECALOGO DI CONSOLE GENERATION
1 NOI SIAMO CONSOLE GENERATION, NON AVRETE ALTRI NEGOZI DI FRONTE A VOI.
2 NOMINA PIU' VOLTE POSSIBILE CONSOLE GENERATION.
3 NON DITE CHE COMPRATE DA ALTRI NEGOZI..
4 SPENDI BENE LE MANCE DI MAMMA E PAPA' (DA NOI).
5 NON APPROPRIARTI DELLA CONSOLE DI TUO FRATELLO.
6 OGNI SETTIMANA ORGANIZZA UN "CONSOLE PARTY" COI TUOI AMICI.
7 UCCIDI TUTTI I MOSTRI DI FINE LIVELLO.
8 NON ANDARE A LETTO SENZA AVER PRIMA GIOCATO ALLA TUA CONSOLE.
9 DESIDERA UNA CONSOLE... SE CE L'HAI GIA'... DESIDERANE UN'ALTRA MIGLIORE.
10 SE UN AMICO TI OFFRE UNA CONSOLE IN CAMBIO DELLA TUA RAGAZZA... PENSACI.
tutto il meglio per:
NEC PC Engine
SUPER Nintendo
SUPER FAMICOM
GAME BOY
SEGA
MEGA-CD 2
MEGA DRIVE 2
GAME GEAR
MASTER SYSTEM
JAGUAR
ATARI
LYNX
3DO
CARTONI ANIMATI GIAPPONESI IN LINGUA ITALIANA
MODELLINI DEI PIU' FAMOSI ROBOT GIAPPONESI
SNK NEO GEO
LASER ACTIVE
GIOCHI SU DISCO E CD-ROM PER PC COMPATIBILI
NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
CONSOLE GENERATION S.a.s.
IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA CAPECELATRO, 7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85
TUTTI I MARCHI E I LOGOTIPI RIPRODOTTI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI

Flash

a cura di Matteo Bittanti

Sega Virtua Processor Update

Come tutti saprete, il chip DSP incluso in **Virtua Racing** è basato su una tecnologia a 16-bit. Orbene, la Sega sta sviluppando un nuovo chip DSP a 32-bit che verrà utilizzato per i giochi poligonali della nuova generazione. Il primo di questi sarà **Virtua Star Wars**, che verrà commercializzato nei primi mesi del 1995 per **MD** e **Mars**. La Sega ha inoltre ufficialmente annunciato il lancio di una speciale cartuccia/adattatore che include una versione più potente dell'attuale chip SVP, al fine di ridurre i prezzi esagerati dei giochi "chippati". Questa cartuccia "modulare" potrà essere utilizzata con tutti i titoli basati su tale tecnologia. L'adattatore costerà circa 40 dollari (70 mila lire) e sarà nei negozi alla fine di giugno. I prossimi giochi basati sull'SVP avranno un prezzo assai ridotto - poco più di 50 dollari - rispetto a quelli che effettivamente includono il chip (basti pensare ai 100 dollari - circa 170 mila lire - di **Virtua Racing**). Qualora la Sega sviluppasse dei chip SVP più potenti, i videogiocatori non dovrebbero fare altro che comprare l'upgrade e inserirlo nello slot insieme all'adattatore precedente. Dovremo aspettarci tonnellate di giochi "chippati" nei prossimi anni, e la Sega si sta dimostrando molto più flessibile ed efficace della Nintendo.

Urban Species

L'Electronic Arts ha annunciato ufficialmente il lancio di **Desert Strike III**, che sarà intitolato **Urban Strike**, cioè "sciopero urbano"... Vabbé... Il terzo episodio sarà lanciato contemporaneamente in America ed Europa il prossimo novembre. Come si può intuire dal titolo, **Urban Strike** si svolge nelle metropoli occidentali: provate ad immaginarvi uno slalom tra i grattacieli? **Tuono Blu** docet. Fino ad oggi l'Electronic Arts ha commercializzato mezzo milione di copie di **Desert** e **Jungle Strike** solo in Europa. La TH-Q ha acquistato i diritti dalla EA per distribuire la versione Game Gear. Maggiori dettagli sui prossimi numeri di **Mega**.

L'Interplay si butta sulle avventure...

La software house americana sta lavorando a un'avventura grafica che ricorda da vicino lo stile e la struttura dei successi targati Delphine (**Another World, Flashback** giusto per citare un paio di titoli eclatanti). Il gioco in questione si intitola **Blackthorne** e potete scommettere che troverete le prime foto sul prossimo **Mega Console**. Già che ci siamo vi ricordo che la US

LONDON POSSE

Anche quest'anno, immancabile come le elezioni anticipate, s'è abbattuto sul Business Design Centre di Londra l'ECTS, European Computer Trade Show, la più importante fiera videoludica del nostro continente. Mega Console era là: beccatevi quindi tutte le videonovità con cui potrete sollazzarvi nel futuro prossimo venturo...

Questi sono solo alcuni dei personaggi di Juggernauts, un picchiaduro epocale

Speed Racer: dal Giappone con furore...

ACCOLADE

Partiamo con **Combat Cars**, un arcade automobilistico in uscita nei prossimi giochi. In pratica è una versione "da combattimento" di **Micro Machines** con 24 tracciati, missili, bombe e la possibilità di giocare in due contemporaneamente. Estremamente non sembra 'sto granché, ma si poteva dire lo stesso del titolo Codemasters...

A Settembre ecco arrivare **Speed Racer in: The Challenge of Racer X**. Trattasi di tie-in di nippocartone animato del 1967, altrimenti noto in Italia con l'orrendo titolo di **Go Go Mach 5:** gli sfortunati possessori di PC hanno già potuto mettere le loro adunche mani su codesto titolo, quindi qualcuno di voi forse saprà già di cosa stiamo parlando. In pratica è un mix fra **Out Run, Spy Hunter e il Wacky Racer**: l'inquadratura è posteriore e le armi a disposizione del vostro bolide sono innumerevoli. Una vera videotavanata per Megadrive.

Sempre a settembre è attesissimo su Megadrive **Juggernauts: The New Breed**, ma visto che i lavori sono ancora molto "in corso" e che ne abbiamo parlato già un paio di mesi fa, vi ricordo solo che si tratta un picchiaduro con una grafica in ray tracing terrificante. Se volete saperne di più andatevi a pescare il n° 2 di **Mega**.

Brett Hull Hockey 2 è un gioco per MD piuttosto atipico. Perché? Perché il numero uno deve ancora uscire (comunque lo troverete nei negozi in questi giorni)... Probabilmente sarà la solita simulazione dello sport che ha esaltato mezza Italia a Maggio. Sarà, ma noi puntiamo su **NHLPA '95** della EA...

Per finire ecco **Fireteam Rogue**, ma visto che i lavori sono ancora molto "in corso" e che ne abbiamo parlato già un paio di mesi fa, vi ricordo solo che si tratta di una sorta di RPG con dosi massicce d'azione e un tale quantità di fantasy da sboccare. Per MD only. Sempre sul secondo numero di **Mega**. Ah, a proposito: prima della fine dell'anno non lo vedrete in nessun negozio...

ACTIVISION

Pitfall vive ancora! Stavolta su Megadrive...

Allo stand della Activision erano presenti un paio di novità sugose per le console della grande "S"...

Un incrocio fra Bart Simpson e il T-Rex: è lui, Radical Rex!

Cominciamo con **Radical Rex**, un platform per MD (Novembre) e Mega CD (Dicembre) velocissimo e fumettosissimo che vede come protagonista un dinosauro in miniatura e... il suo skateboard! Ebbene sì, il nostro animaletto fa il verso a **WonderBoy**, anche se il gioco si ispira chiaramente a **Sonic**: non mancano infatti loop, salti, passaggi segreti, nemici massicci e, ormai immancabile in questo genere di titoli, una zona subacquea. Molto divertente.

Ma la punta di diamante della Activision è senza dubbio **Pitfall: The Mayan Adventure** per Megadrive. Come potete facilmente immaginare, si tratta del terzo episodio casalingo delle avventure di Pitfall, che hanno fatto passare svariate notti insonni ai videoplayer più anzianotti (Paolo, ti ricordi? Erano davvero un mito... NdSimon): i primi due **Pitfall**, usciti inizialmente su Atari VCS 2600 e Intellivision, hanno venduto 3 milioni e mezzo di copie ed è quindi naturale che la Activision (responsabile, cosa più unica che rara, anche delle versioni originali) speri di bissare questo incredibile successo. Proprio per acchiappare anche gli smanettoni più navigati la software house USA ha deciso di inserire PER INTERO la versione per Atari 2600 di **Pitfall Harry** (il primo, uscito circa nel 1982) nella cartuccia per MD.

Visto che anche l'occhio e l'orecchio comunque vogliono la loro parte (la giocabilità rimane comunque il punto forte del titolo Activision), sono stati ingaggiati i team della Kroyer Films e della Soundelux Media Labs, rispettivamente per grafica e sonoro. I due studi vantano un pedigree di tutto rispetto in ambito cinematografico (il primo s'è sciroppato un Oscar per le animazioni di **FernGully** e il secondo per il sonoro di **Cliffhanger**) e i risultati si vedono.

La novità principale del gioco sta nel fatto che non vestiremo i panni di Harry, ma di suo figlio: dovremo così addentrarci nella giungla e fronteggiare animali pericolosi, spiriti di guerrieri maya e i soliti ostacoli naturali per salvare il babbo rapito, servendoci, fra le altre cose, di uno skateboard (naaah...).

Vi basta? No? E allora sappiate che la cartuccia sarà di 16 megabit e vedrà la luce in Novembre. ce n'è da aspettare...

OCEAN

Ooooh, la Ocean è una casa ultra-mega-importante quindi avrà un sacco di novità... Ehm, dicevo, la Ocean avrà un sacco di novità... Dunque, le novità della Ocean... Er, a dire il vero, la casa britannica non ha molti titoli in cantiere. Segnaliamo **Green Lantern** per MD, ispirato all'omonimo fumetto DC e disponibile verso la fine dell'anno, e **The Shadow**, ennesimo tie-in, questa volta ispirato a quello che sarà un sicuro successo al botteghino (trattasi di remake di una pellicola ooold, interpretato da Alex Baldwin).

Vi siete sciroppati il fumetto? E allora beccatevi il videogioco...

Flash

Gold ha effettivamente in cantiere un **Flashback 2** per MD e MCD...

I Videogiochi Fanno Bene Alla Salute

Contrordine: i videogiochi sono salutari. E' questo il risultato di uno studio condotto in Gran Bretagna da un gruppo di ricerca guidato dalla dottoressa Julie Rutkowska dell'Università del Sussex. I videogiochi, secondo questa indagine, non favoriscono la solitudine e l'isolamento, né tantomeno l'alienazione. Al contrario, incoraggiano la socialità tra gli adolescenti. Il dossier inoltre rivela che i ragazzi giocano molto di più delle ragazze. Una vera rivelazione, questa. Noi di Mega Console siamo dei popperiani convinti, e consideriamo la psicologia una mera pseudo-scienza, attendibile (o inaffidabile, se preferite) quanto l'astrologia. Conseguentemente non diamo a questo studio (e agli altri) alcun valore oggettivo. Così sia.

A Volte Ritornano

La Psygnosis sta lavorando ad un violentissimo gioco intitolato provvisoriamente **Maximum Overdrive**. Ora, questo era il titolo originale di **Brivido**, il film diretto nel 1986 da Stephen King e interpretato da Emilio Estevez... Calmatevi: da quanto abbiamo scoperto non si tratta di un tie-in ma di un gioco assolutamente originale, che col film di King ha poco a che vedere... Comunque non perdetevi lo speciale sul prossimo numero...

Alien Versus Jaguar

I Probe - che all'attivo hanno giochi come **Alien3** e **Mortal Kombat** - stanno lavorando ad un titolo provvisoriamente intitolato **Alien War**. Nei panni di un gruppo di marine spaziali dovrete liberare le colonie invase dagli alieni... La prospettiva sarà in prima persona e c'è già chi parla di una sorta di **Alien Vs Predator** (Jaguar) per Megadrive. Il gioco sarà distribuito dalla Acclaim e si preannuncia come qualcosa di veramente grosso!

Sempre più "Cool"...

Cool Spot Goes To Hollywood - per gli amici **Cool Spot 2** - sarà nei negozi il prossimo settembre. In questo seguito il simpatico personaggio simbolo della 7-Up (ormai sostituito da Fido Dido...) ha subito un lifting estetico radicale: nel nuovo episodio, infatti, indosserà un bel bandana, e avrà a sua disposizione un arsenale veramente potente. L'azione sarà ambientata in una Los Angeles sconvolta dalle bande giovanili. Previsto un cameo di Rodney King... Scherzo...

MEGACONSOLE INTERNA

Flash

Micro Machines 2: quattro giocatori contemporaneamen te e divertimento centuplicato!

Sim Gardaland
I Bullfrog - punta di diamante europea dell'Electronic Arts - stanno attualmente sviluppando la versione Megadrive del ganzoso Theme Park, una sorta di simulatore di luna-park che ricalca giochi gestionali come Sim City o Sim Ant. Preparatevi a una super anteprima che apparirà sul prossimo numero, intanto eccovi la prima foto...

Theme Park per Megadrive sarà compatibile con il Mouse Sega.

Baseball Per Altezzaball Diviso Dueball...
La Sony sta ultimando un ambizioso simulatore di baseball per Megadrive, intitolato ESPN Baseball Tonight. ESPN è il canale sportivo che trasmette via cavo più gettonato negli States. Il gioco include qualcosa come 15.000 frames di animazione! ESPN Baseball sarà nei negozi verso la fine di aprile, mentre una versione upgradata con intro in full-motion video e animazioni extra uscirà questa estate per Mega CD. Imminente la review.

Secondo me non capisci una mazza...

Crystal Dynamics
All'attivo hanno solo due giochi per 3DO, **Crash'n Burn e Total Eclipse** (imminente **Orion Off Road**), ma sono già una leggenda videoludica. Orbene, la buona notizia è che la Crystal Dynamics ha annunciato che svilupperà anche per le piattaforme digitali Sega a 32-bit. Tradotto in soldoni: Mars e Saturn... Bella storia.

CODEMASTERS

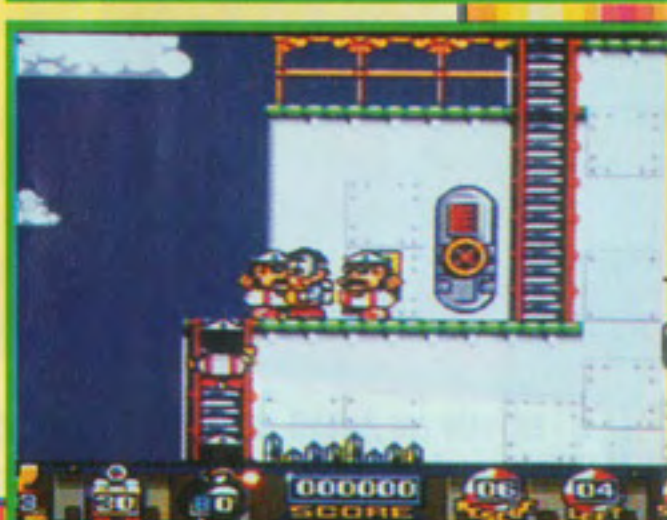
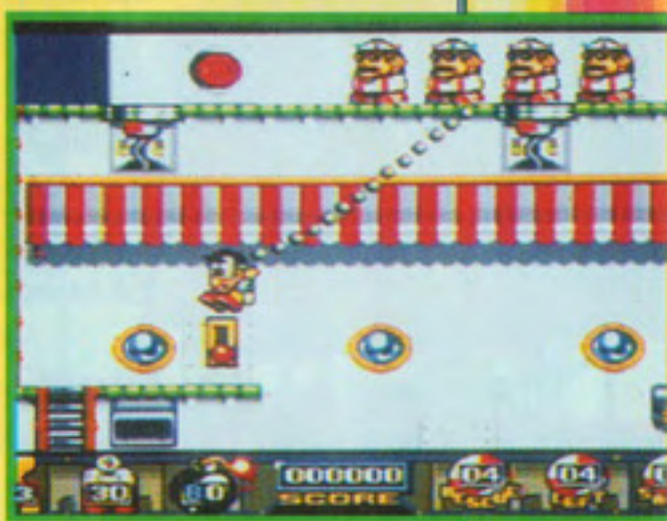
La software house responsabile dell'eccellente **Micro Machines** presentava all'ECTS, oltre a **Pete Sampras Tennis** che trovate recensito proprio in questo numero a pagina 72, un discreto numero di novità: cominciamo con **Global Golf** (Game Gear - Agosto), una simulazione notevole dello sport più palloso del mondo. Due percorsi con un 3D incredibilmente realistico, movimenti dei golfisti digitalizzati e un discreto numero di modi di gioco... Ce n'è abbastanza per farvi passare allegramente la lezione di filosofia...

Di **Sink or Swim** avevamo già parlato nei numeri scorsi: per i più sbadati, si tratta di un arcade fuori di melone in cui bisogna salvare un tot di passeggeri da una nave che sta affondando. A Settembre per Megadrive e (sorpresa) Game Gear.

Poteva mancare Dizzy, il personaggio di punta della Codemasters? Certo che no: ecco quindi **Excellent Dizzy**, una cartuccia tre-in-uno. Tre sono infatti i giochi che la CodeMasters ha deciso di schiaffare sulle Rom di ED: un arcade, un'avventura e un puzzle game. I fanatici dell'uovo più beota dell'Universo possono gongolare... Ah, a proposito: su GG, MS e MD da Settembre.

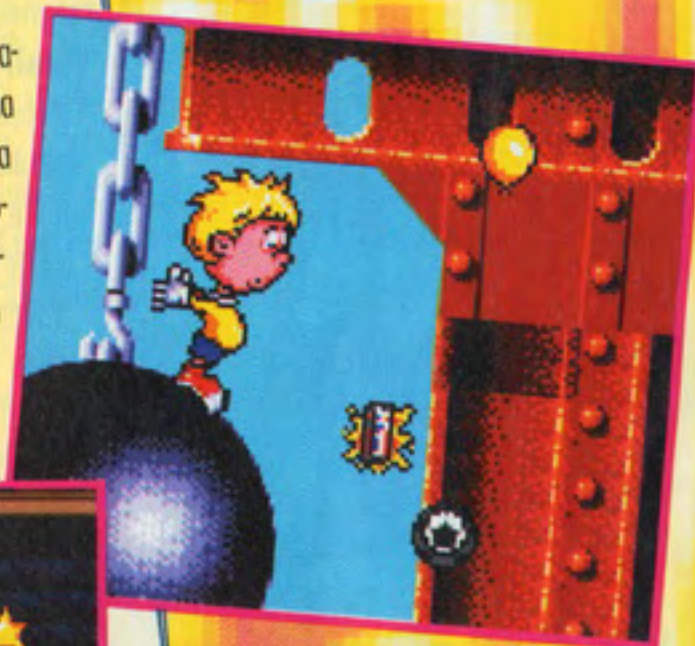
Psycho Pinball è il solito flipper con 6 tavoli di gioco (Megadrive - Autunno), **Aarnie** il tipico platform cartoonoso e "alla CodeMasters" (Megadrive - Autunno), **Micro Machines 2**, di cui parleremo più ampiamente nei prossimi numeri, è il grandioso seguito (su J-Cart!!!! Quattro giocatori senza adattatori!!!) del gioco che ha fatto impazzire mezza Europa (Megadrive e Game Gear - Novembre). Cinquantaquattro percorsi dovrebbero bastarvi...

Per finire ricordiamo **Dropzone** per Master System e Game Gear (flippate a pagina 54 per saperne di più) e **Pete Sampras Tennis**, versione GG, previsto per Agosto.

Psycho Pinball: un flipper per schizzati...

Marko's Magic Football arriva anche su Game Gear! Ayheaaah!

DOMARK

Tre i titoli su cui puntava la casa d'oltremanica: **Marko's Magic Football, Kawasaki Superbikes e AV-88 Harrier Assault.** Del primo abbiamo parlato ampiamente nei mesi passati e vi diciamo solo che sia la versione Megadrive che quella Game Gear dovrebbero essere pronte a breve.
Kawasaki è la versione motociclistica di **F1** della stessa Domark. I lati positivi sono molti: possibilità di giocare in due contemporaneamente, sequenze d'intermezzo digitalizzate, varie condizioni climatiche nonché gare notturne... Abbiamo già capito che ad Agosto schizzeremo come dei forsennati sui nostri Megadrive e Game Gear.
Terzo del lotto è **AV-88 Harrier Assault**, simulatore aeronautico poligonale uscito un bel po' di tempo fa su PC. Questa volta la macchina scelta dalla Domark è il Mega CD, anche perché i combattimenti in 3D sono affiancati da sequenze in Full Motion Video "alla **Tomcat Alley**". Ad Agosto nei migliori negozi nostrani.

SEGA MEGA DRIVE Kawasaki SUPERBIKES

KONAMI

La casa nippo-statunitense aveva parecchia carne al fuoco, ma, volendo essere un po' cattivelli, erano pochi i titoli davvero interessanti.
Cominciamo con **Sparkster**, ovverosia il seguito di **Rocket Knight Adventures**, platform che ha fatto letteralmente impazzire i possessori di MD qualche tempo or sono. L'uscita del secondo episodio non dovrebbe tardare troppo e ce ne rallegriamo: da quello che abbiamo visto, infatti, Sparkster dovrebbe essere un titolo estremamente giocabile e le nuove mosse che può ora compiere il protagonista sono garanzia di longevità. Bella lì.
Il secondo gioco Konami su cui puntare è **Tiny Toons Adventures - Acme All Stars**: trattasi di compilation di sport (calcio, pallacanestro...) aventi come protagonisti i simpatici eroi spielberghiani. Di titoli del genere ne sono usciti a paccate, ma questo colpisce per la grafica cartoonosa e tenerosa.

Flash

MoonSoft

La Sunsoft è veramente scatenata di questi tempi! I simpaticoni hanno in progetto nientepopodimeno che **Aero The Acrobat 2**, il seguito di un buon platform recensito sul numero 1 di MC, mentre tra non molto sarà commercializzato **Zero The Kamikaze**, il primo spin-off di **Aero**...

Piacere, Zero The Squirrel... Piacere MEGA CONSOLE

New kid in town...

E' stata creata da poco e già si è assicurata la collaborazione di alcuni dei team di programmatori migliori sulla piazza: stiamo parlando della Playmates. Oltre al gruppo dei Novotrade (**Ecco The Dolphin, Cyborg Justice**), anche il grande David Perry, passato alla Shiny Entertainment qualche mese fa, comincerà presto a lavorare a un titolo segretissimo per il sedici bit Sega che uscirà sotto etichetta Playmates... Noi ovviamente saremo i primi a svelare l'arcano...

Hip Hop Saclà

Non accenna ad arrestarsi la deleteria moda di sfruttare il successo di alcuni videogiochi per creare canzoncine idiote da mezza classifica. Il trattamento è toccato anche al gioco più psichedelico della storia, alias ToeJam & Earl: Panic on Funkotron, che secondo gli autori "dovrebbe aggiungere una nuova dimensione all'hip-hop". Seee, come no.

MEGACONSOLE INTERNA

Flash

E non è finita!
Purtroppo no, fratelli. Ricordate un ameno gruppo chiamato Right Said Fred, i beoti di **I'm Too Sexy**? Orbene, hanno realizzato una simpatica quanto deleteria canzoncina ispirata a **Sonic 3**... Cose tristissime.

Controllo Caotico
La Delphine sta lavorando alla versione Mega CD di un fantastico shoot 'em up a là **Silpheed**, intitolato **Chaos Control**. La particolarità del gioco è la grafica semplicemente strepitosa, paragonabile a **Scavenger IV** (Psygnosis per FM Towns). Prossimamente le prime immagini...

Atari? Magari!
La situazione economica dell'Atari non è delle più rosee. I dati relativi all'anno fiscale del 1993 resi noti di recente dal settimanale Computer Trade Week indicano che nel '93 la grande "A" ha totalizzato perdite pari a 48.9. milioni di dollari (circa 80 miliardi di lire), nonostante il lancio del Jaguar.
La Time Warner, che possiede il 25% delle azioni della Atari, si appresta ad investire 12.8 milioni di dollari per acquistare altre azioni, per raggiungere percentuali più consistenti.

Uno per Tutti...
L'Electronic Arts annuncia una divisione storica. A partire da maggio, la EA si scinderà in tre branche: EA Sports, EA Simulation and Interactive Movies, nonché EA Entertainment. Il presidente in carica, Larry Probst, giustifica la tripartizione con l'incredibile complessità che lo sviluppo dei giochi ha raggiunto.

Ma è proprio lui, il celeberrimo Mighty Max... Oh, ma chi l'ha mai sentito?

SONY

La Sony è ormai una delle più grosse realtà del mercato videoludico e non c'è quindi da stupirsi nel vedere la quantità di titoli in preparazione da parte della casa responsabile della PS-X, console che dovrebbe spazzare letteralmente il mercato alla propria uscita. Prima di preoccuparci di questo però, diamo un'occhiata ai giochi in arrivo per il nostro MD... Andiamo in ordine cronologico e cominciamo quindi con **Addams Family Values** (Megadrive - Ottobre). C'è poco da dire: il film era una c****a e non riponiamo molte speranze nel tie-in, visto anche il primo episodio. Qui controllate Fester attraverso 14 livello mostruose con l'unico scopo di recuperare i componenti più piccoli della Famiglia Addams. L'inquadratura non è più laterale, ma a volo d'aquila. Vi cambia la vita? No? Lo immaginavo...

Novembre, tempo di **Mighty Max** (MD). No, non è il tie-in del nostro Mad Max (quello è **Monster Max**, recensito sul numero 5 di **Super Console**), bensì un arcade/adventure dedicato ancora una volta a un personaggio TV popolarissimo fra il pubblico di bambini a stelle e strisce. In America sono infatti usciti tonnellate di giochi che portano la sua effigie. Ci mancava solo il videogioco...

Altrettanto squallido sembra **The Flinstones** (Settembre - MD). La versione SNES era uno squallido gioco dell'oca con sottosezioni platform, puzzle e quella MD non si discosterà di molto. Purtroppo.

A fine anno potremo finalmente divertirci con la versione 16 bit Sega di **Elite**. Beh, il gioco lo conoscete, quindi non mi dilungo inutilmente: vi comunico solo che dovrebbe esserci tutto il gioco originale, oltre a una più vasta gamma di astronavi e a una serie di nuove missioni speciali. Un mito: resta da vedere come se la caveranno con il 3D...

Yabbadabbadoo! The Flinstones (qui la versione SNES) presto sul vostro Megadrive...

The Pirates of Dark Water: praticamente I Buccanieri dell'Acqua Torbida...

SUNSOFT

Quanto tempo è che non vediamo un titolo giocabile della Sunsoft? Parecchio, eh? Beh, quest'avaria potrebbe terminare ben presto con **The Pirates of Dark Water** per MD, uno slash 'em up "piratesco" in arrivo per quest'estate. La grafica è ottima, nonostante le dimensioni della cartuccia (8 megabit) e se tutto fila liscio potremmo aver trovato il **Golden Axe** del 1994 (seee... magari...).

Demoltion Man, un tie-in esplosivo per Megadrive e Mega CD!

VIRGIN

Quello della Virgin era senza dubbio lo stand più caldo di tutta la fiera: non per le novità presenti (comunque rilevanti), ma per la temperatura che si aggirava sui 42-43°...

Va bene, basta con le battute dementi e sotto con **Demolition Man**: il film ha fatto impazzire mezzo mondo ed era quindi inevitabile che ci ritrovassimo il tie-in fra le scatole.

Inutile dire che si tratta di un distruggitutto in cui vi troverete a vestire i panni di Sly: alcuni livelli sono inquadrati dall'alto, altri lateralmente, c'è la solita dose gratuita di violenza... Insomma, niente di nuovo sotto il Sole. A settembre su MD e Mega CD (questa versione avrà numero sequenze digitalizzate del film).

Altri titoli ampiamente trattati sulle pagine di **Mega Console** sono **Dragon e Jimmy White's Snooker**: ricordo che il primo è un picchiaduro tratto dall'omonimo film ispirato al mitico Bruce Lee. Più di 2.000 frame di animazione, sprite giganteschi e una giocabilità paragonabile a quella del vecchio **IK+** dovrebbero far sbavare tutti i possessori di Megadrive, Master System e Game Gear a settembre. **Snooker** è invece la migliore simulazione di biliardo mai uscita su Amiga e PC: veloce, divertente e varia... Insomma, il massimo per il vostro 16 bit Sega.

Novembre sarà il mese di **The Lion King**. Il film omonimo della Disney probabilmente spopolerà nelle sale di tutto il mondo e visto che il team che si occuperà della trasposizione su console (Megadrive, Master System e Game Gear) sarà lo stesso di **Aladdin** aspettatevi un prodotto dalla pregevole realizzazione tecnica.

Visto che ci siamo, annunciamo un paio di titoli previsti per il '95: a gennaio arriverà **Cannon Fodder** su MD e Mega CD. Il gioco originale (Amiga) ha venduto zilioni: in pratica è una versione "da guerra" di **Lemmings** che punta moltissimo sullo humour e sul gameplay assai semplice. Da tenere d'occhio.

Fra un annetto infine uscirà **Spot Goes To Hollywood**, seconda avventura avente come protagonista il punto rosso (non c'entra niente con il sexy shop, maiali!) più famoso del mondo. Alla Virgin non ci hanno saputo dire molto, ma due cose sono sicure: sarà in 3D (probabilmente con un'inquadratura isometrica) e i personaggi saranno renderizzatl.

Schwarwhahrzzenhgggaer in azione...

Jimmy White Snooker, una simulazione di biliardo da non lasciarsi assolutamente sfuggire!

Bruce Lee lives, grazie a Dragon...

MEGACONSOLE INTERNA

CONCLUDENDO...

Mamma mia, che pena... Scusate lo sfogo, ma quanno ce vò, ce vò! Mai la fiera londinese di Aprile era stata così avara di novità e soprattutto di titoli succulenti. Nell'ambiente la sensazione che si ha è quella di una certa inutilità di questa manifestazione, vista la sua vicinanza con l'ECTS di settembre, assai più movimentato e "ricco" (anche perché è lì che vengono presentate tutte le novità natalizie). Anche la consegna degli ECTS Awards (gli Oscar del videogioco, potremmo chiamarli con mooolta fantasia...) è ormai un evento che rasenta la farsa e i premi vengono attribuiti con criteri non meglio definiti (Aladdin ... innovativa? Gettaouttahere!), tanto che abbiamo persino deciso di non pubblicare i vincitori. Se proprio volete conoscere il meglio del panorama ... ù affidabile. Ragazzi, che delusione...

... ricordate un ameno gruppo chiamato Right Said Fred, i beati di **I'm Too Sexy**? Orbene, hanno realizzato una simpatica quanto deleteria canzoncina ispirata a **Sonic 3**... Cose tristissime.

Ma è ... lui, il celebe... Mighty Max... Oh, m... chi l'h... mai sentit...

Controllo Caotico

La Delphine sta lavorando alla versione Mega CD di un fantastico shoot 'em up a là **Silpheed**, intitolato **Chaos Control**. La particolarità del gioco è la grafica semplicemente strepitosa, paragonabile a **Scavenger IV** (Psygnosis per FM Towns). Prossimamente le prime immagini...

Atari? Magari!

La situazione economica dell'Atari non è delle più rosee. I dati relativi all'anno fiscale del 1993 resi noti di recente dal settimanale Computer Trade Week indicano che nel '93 la grande "A" ha totalizzato perdite pari a 48.9. milioni di dollari (circa 80 miliardi di lire), nonostante il lancio del Jaguar.

La Time Warner, che possiede il 25% delle azioni della Atari, si appresta ad investire 12.8 milioni di dollari per acquistare altre azioni, per raggiungere percentuali più consistenti.

Sonic 3, versione USA: un tot di livelli in meno e 16 megabit invece di 25. Certo, costa meno, ma volete mettere?

... la Sega ha pensato bene di commercializzare versioni "ridotte" dei videogiochi di maggior successo, per compromettere il successo in termini di vendita dei suoi migliori prodotti. Qualche esempio? La versione nipponica di **Sonic The Hedgehog 3** occuperà la bellezza di 24 Megabit contro i 16 della versione americana, già recensita sul numero 3 di **Mega Console**. A cosa servono gli 8 Mbit aggiuntivi? A costituire altrettanti nuovi livelli! **Sonic III** sarà lanciato in Giappone verso la fine di maggio, quindi sul prossimo numero sapremo darvi maggiori informazioni...

Si vocifera inoltre che la versione americana di **Streets of Rage III** che uscirà questa estate non occuperà 24 Mbit, ma solo 16, o, al massimo 20, sempre per mantenere il prezzo a livelli accettabili. A proposito di **Streets of Rage III**: pare che si tratti dell'ultimo episodio della celebre saga apparsa su Megadrive. Un nuovo episodio sarà commercializzato nei primi mesi del 1995, ma solo per Mars o addirittura Saturn.

La Imagineer sta lavorando a **Wolfstein 3D** per Megadrive e Saturn. La cosa più interessante è che la versione per il 16-bit non includerà alcun chip DSP per la gestione dei poligoni... Mmm...

Forse non tutti sanno che dietro al grandissimo **Shining Force** c'è il Sonic Team, intervistato da Mega Console sul numero 3. Orbene, il celeberrimo gruppo di programmatori sta ora convertendo quel sublime RPG per Game Gear. Il terzo episodio, Shining Force III, invece apparirà per un altro sistema (Mars, probabilmente), mentre la versione americana di Shining Force 2 è pressoché imminente.

Streets of Rage 3: l'ultimo episodio della celebre saga ad uscire per Megadrive. D'ora in poi solo Mars e Saturn...

La Capcom sta lavorando a una versione Mega Drive di **Mega Man**, che uscirà sotto etichetta Sega, mentre la American Sammy sta dando gli ultimi tocchi di pennello a **Viewpoint**, conversione diretta di un favoloso clone di **Zaxxon** disponibile per Neo Geo. Viewpoint uscirà a luglio e occuperà ben 16 Mbit.

Non stiamo più nella pelle per poter mettere le mani sui nuovi tre giochi della Konami per Megadrive: **Rocket Knight Adventures II, Castlevania II**, ma soprattutto **Super Contra IV**. Orbene, molto probabilmente saranno presentati a Chicago, per il CES, tuttavia siamo in grado già ora di rivelarvi alcune indiscrezioni su **Super Contra**. La versione per Mega Drive vanta 16 Mbit, uscirà a settembre, include quattro personaggi e oltre 20 armi selezionabili.

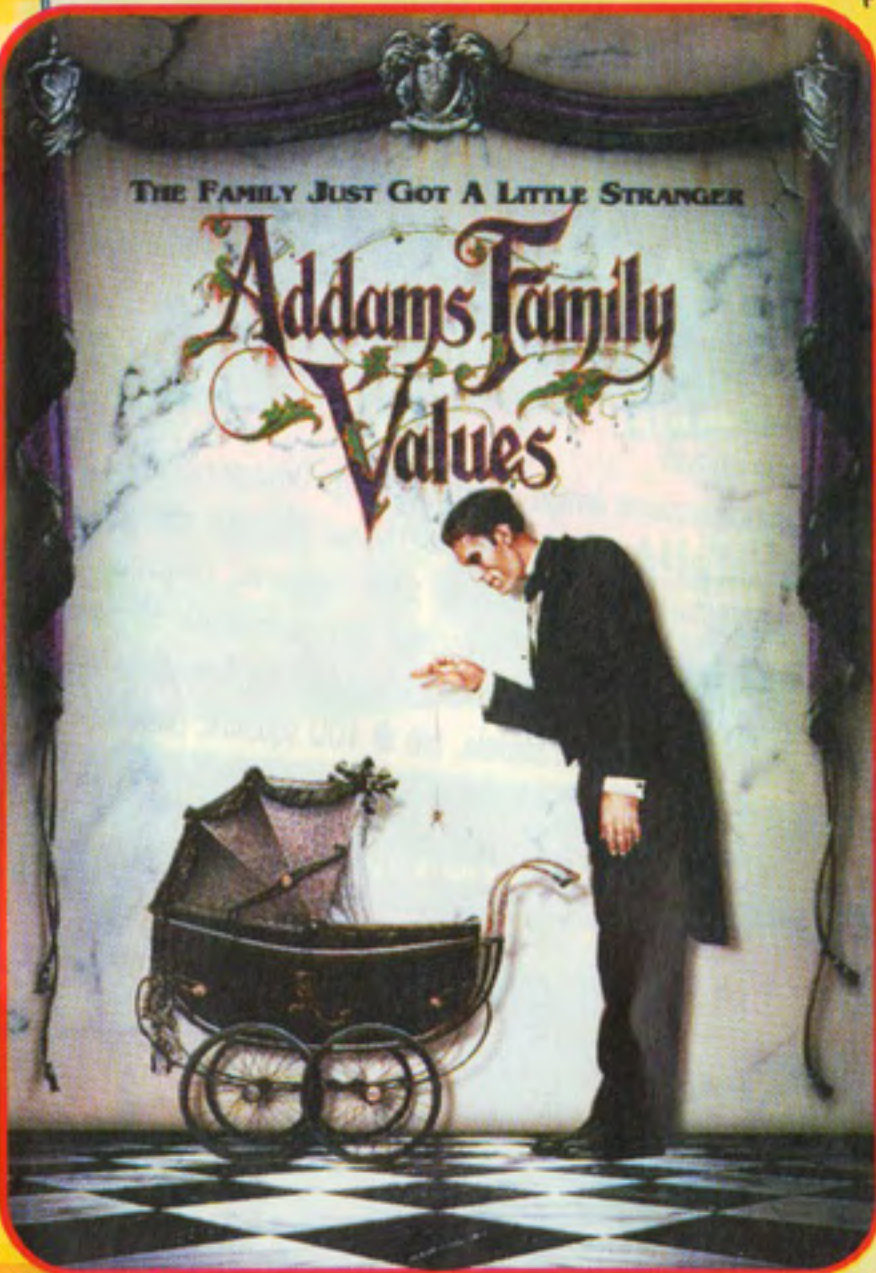
Butta benissimo...

VOLA AL CINEMA

La Sony è riuscita a strappare alla Acclaim i diritti per la versione interattiva del film più atteso del 1994: **The Flintstones**. La pellicola, prevista per l'estate, vanta un cast di tutto riguardo: John Goodman, satanico in **Barton Fink** e fantascientifico in **Matineé**, è il mitico Fred, mentre Rick Moranis interpreta Barney. La madre di Wilma sarà nientepopodimeno che Elizabeth Taylor. A presto le prime immagini del film - oh, pardon, del gioco.
E' stata inoltre annunciata anche la versione Megadrive di un atteso tie-in targato Ocean: si tratta di **Addams Family Values** (novembre, MD), un arcade/adventure assai promettente che vanta una prospettiva alla **Zelda**. Guidate Zio Fester alla ricerca di intrugli e improbabili pozioni magiche in scenari deliranti. Scusatemi se è poco... Scordatevi i sopravvalutatissimi precedenti platform della serie **Addams**, sempre targata Ocean: questo non sembra niente male. E' ufficiale: la Ocean si è assicurata i diritti per realizzare il videogioco di **Jurassic Park 2**. Il film non uscirà che tra un paio di anni, ma è probabile che il videogioco sarà pronto per i primi mesi del 1995. Il film (e il gioco) cominciano esattamente dove finiva il primo episodio: non solo i dinosauri hanno preso possesso dell'isola ma hanno raggiunto la terraferma sbranando qualche centinaio di indigeni... E' Guerra!
Sul numero di aprile di Ciak! sono state pubblicate le prime immagini di un kolossal fantascientifico intitolato **Stargate** ed interpretato dal grandissimo Kurt Russell. La storia è incentrata sulle disavventure di un gruppo di archeologi risucchiati in un buco spazio-temporale durante degli scavi in Egitto. I tapini riappaiono in un universo parallelo dominato da un leader totalitario. Toccherà a un militare, Russell, recuperarli prima che possano farsi male. Orbene, poteva forse un progetto così ambizioso restare confinato alla tutt'altro che interattiva pellicola cinematografica? Ovviamente no. La Acclaim ha infatti acquistato i diritti per realizzare un videogioco che uscirà il prossimo novembre, insieme al film. Aspettatevi una mega anteprima estesa.
Concludiamo con la Acclaim: i creatori di **NBA Jam** e **Mortal Kombat** si sono assicurati i diritti per il videogioco ufficiale di **True Lies**, il nuovo film diretto da James Cameron e interpretato da Arnold Schwarzenegger che uscirà nelle sale il prossimo dicembre. Per la cronaca, **True Lies** si avvia a diventare il film più costoso della storia...

JP2: una triste realtà presto sui vostri schermi...

Schwarwhahrzzenhgggaer in azione...

Stargate, un film, un tie-in

Tarattatà... Snap! Snap! Tarattatà! Fiuuu! Fiuuu...

MEGA JET

Come rivelato sul numero scorso di **Mega Console**, la SEGA ha recentemente commercializzato in Giappone il Mega Jet, un Mega Drive portatile che una delle compagnie aeree più importanti del Giappone, la JAL (Japan Airlines) ha installato a bordo dei propri aeroplani. Il Mega Jet vanta dimensioni estremamente ridotte, un pad a sei tasti incorporato, ma non è compatibile con il Mega CD e non possiede nemmeno un visore a cristalli liquidi. Quindi a che cappero può servire? Beh, se avete una televisione in macchina potreste farci un pensierino, altrimenti buttatevi sul Multi-Mega... Corre comunque voce che la Sega abbia intenzione di realizzare una versione munita di visore a cristalli liquidi... Stick Around...

GIOCHI ELITARI

L'uso della parola "classico" spesso diventa un "abuso". Tutto viene considerato "classico", anche le tonnellate di videogames-spazzatura che le software house ci propinano ogni mese. Questa ridondante definizione, tuttavia, non può essere più azzeccata quando si parla di **Elite**, il capolavoro di David Braben per BBC, convertito per una miriade di sistemi nel corso degli anni. Orbene, la notizia è che l'epica simulazione di commercio intergalattico apparirà presto per Megadrive: la Sony si è assicurata i diritti per una versione remixata del celebre gioco che sarà curata dallo stesso Braben: **Elite Plus**.

MEGACONSOLE INTERNA

Due chip identici a questo costituiscono il cuore del Saturn: l'Hitachi SH7604, che ha una velocità di 28.7 Mhz. Grazie ai 7 coprocessori separati, il Saturn può arrivare a calcolare 800 MIPS al secondo. Amazing!

SATURN UPDATE

Dopo l'annuncio dell'imminente commercializzazione del **Mega-32** (o **Mars**, vedi servizio a pagina 26), la Sega intende posticipare il lancio del Saturn, al fine di potenziare ulteriormente la propria console a 32-bit per renderla più competitiva contro gli agguerriti competitori (Sony e Nintendo). Il **Mega-32** presenta molte delle caratteristiche tecniche del Saturn, anzi, potrebbe benissimo essere considerato una versione "economica" della console Sega. Intanto i lavori sul Saturn proseguono, e **Mega Console** è in grado di rivelarvi tutte le ultime indiscrezioni. Innanzitutto la Sega sta valutando l'ipotesi di abbandonare la compatibilità M-PEG perché considerata estremamente costosa, e per questo starebbe sviluppando in collaborazione con la Sony nuove tecniche di compressione/decompressione dati.

La console farà uso di DRAM sincronizzata. Questo tipo di memoria è stata sviluppata solo per workstation grafiche ultra-costose e ultra-sofisticate, come quelle targate Silicon Graphics, ma è la prima volta che verrà impiegata per un sistema casalingo. Alcuni sviluppatori hanno intanto annunciato i primi titoli che saranno commercializzati per Saturn: **Kick Off 3** (Imagineer), **Side Pocket 2** (Data East), **Wolfstein 3D** (ID Software, Imagineer), **Doom** (Id Software, Imagineer), **Mortal Kombat 2** (Acclaim), **Silpheed 2** + un RPG (Game Arts), **Creature Shock** (Argonaut per Virgin), **Ranpo** (SEGA), un film "horror" interattivo. E' probabile che questi giochi usciranno anche per Mars.

Pare che un prototipo funzionante del Saturn sarà presentato verso la fine di maggio al Sega Show di Orlando, FL e al Tokyo Toy Show di giugno, quindi già sul prossimo numero saremo in grado di darvi maggiori informazioni.

GOAL

Console: Mega Drive
Casa: Virgin
Genere: Sportivo
N° Giocatori: 1/2
Formato: Cartuccia 8 Mbit + BB
uscita: Giugno

Atene, stiamo arrivando...

Era ora! Il migliore gioco di calcio della storia (altro che **FIFA International Soccer**!) arriva finalmente su Mega Drive, grazie alla Virgin. **Goal** include il meglio di **Kick Off 1 & 2** e strizza l'occhio agli accorgimenti tecnici e alla giocabilità di **Sensible Soccer**: il risultato è una simulazione calcistica estremamente coinvolgente e realistica. Rispetto alla già mitica versione Amiga, **Goal** per Mega Drive presenta alcune innovazioni di rilievo. Innanzitutto la grafica e la struttura dei menu - alquanto spartana su Amiga - è stata interamente riprogrammata Le animazioni sono state migliorate: cinquanta frames al secondo non sono certo bruscolini. Le dimensioni degli sprites sono aumentate. E' possibile selezionare due prospettive di gioco (classica, "alla **Kick Off**" oppure "alla **Sensible**", con omini piccoli piccoli), campo di gioco verticale o orizzontale, più di 100 squadre, possibilità di personalizzare casacche e calzoncini dei giocatori... Potremmo andare avanti per ore, ma vi diamo appuntamento al mese prossimo per la recensione completa di **Goal**...

Bubble Meil, la posta gommosa (o quasi) su Megadrive...

BUBBLE MEIL

Console: Mega CD
Casa: Sega
Genere: Azione/Avventura
N° Giocatori: 1
Uscita: Maggio

L'atteso platform/adventure della Sega, previsto per aprile, è slittato a maggio. Il che chiaramente significa che la recensione completa potrete leggerla sul prossimo **Mega Console**, questo box ha la semplice funzione di rinfrescarvi la memoria (con 'sto caldo...)

SPARK

Console: Megadrive
Casa: Sega
Genere: Platform
N° Giocatori: 1
Uscita: Imminente

Ma cos'è Novella 2000 in confronto a **Mega Console**?!? Beccatevi questo scoop radicale distruttivo. Abbiamo immortalato il figlio segreto di **Sonic**, nato dalla relazione (spinosa) con Emy. Il suo nome è **Spark** (lett. Scintilla) ed è il protagonista del prossimo titolone Sega. Il gioco vanta ben 16 Mbittoni, un sacco di grafica massiccia e un concept veramente innovativo (seeeh, come no...). Trattasi di un platform megalitico che troverete recensito sul prossimo numero di **Mega Console**. Ah, ovviamente scherzavamo sulla presunta parentela di **Spark** con Sonic...

MA SEI UN BARO!

Fabio D'Italia, si sa, è un bravo ragazzo. Si impegna, cerca di dare il massimo, si lava i denti tre volte al giorno... Eppure i Megatrix non possono soddisfare le esigenze di TUTTI i videogiocatori Sega presenti sulla faccia della Terra. Alcuni giochi infatti non hanno trucchi, altri hanno venduto dieci copie, altri ancora sono comunque troppo difficili anche con un cheat mode attivato... La soluzione? E' semplice: smettere di giocare e rimbambirsi di fronte a **Non è la Rai** o qualcosa di ugualmente insipido... Non vi va a genio, vero? Allora avete un'altra possibilità e si chiama **Action Replay MK 2**. Nonostante il nome da scooter Aprilia, la **MK 2** è in realtà una semplice cartuccia che si infila tranquillamente nello slot del Megadrive, fra la cartuccia del gioco a cui volete "barare" e il Megadrive stesso.

Gabolare è semplicissimo: tanto per cominciare potete decidere di attivare la moviola. Quest'opzione (che, per inciso, si chiama Slow-mo) vi consente di giocare tranquillamente con qualsiasi sparatutto, platform, picchiaduro... rallentando notevolmente la velocità di gioco. Qualcuno penserà "ma è una cosa inutile, un gioco è bello perché è veloce". Certo, ma provate ad attivare lo Slow-mo in **ThunderForce IV** o **Sub-Terrania**, tanto per fare un esempio: i tempi di reazione saranno molto più lenti e voi potrete evitare proiettili, missili, avversari incacchiati e nemici di fine livello. Una bella comodità, ance perché ci sono tre livelli di rallentamento.

La seconda, e più importante, particolarità della **MK 2** è la possibilità di cambiare un bel po' di parametri di qualsiasi gioco esistente su MD. La cartuccia della Datel (casa che in questo campo ha ormai un'esperienza decennale) va infatti a modificare alcuni valori in RAM, valori a cui il gioco fa riferimento più volte nel corso della partita. Tradotto in parole povere questo significa che potrete avere vite infinite, energia illimitata, armi a più non posso in un sacco di giochi per il vostro, 16 bit Sega. Inclusi nella confezione (e nella cartuccia) ci sono infatti una bella lista di parametri già pronti per decine e decine di giochi (si va quindi, in ordine alfabetico, dalle vite e missili extra di **Afterburner 2** all'energia e tempo infinito in Zool). Inoltre, la **MK2** vi permette (anche se non in modo semplicissimo) di trovare tali parametri in qualsiasi gioco abbiate, evitando così eventuali problemi di "vecchiaia". Una vera pacchia, soprattutto se consideriamo che la Action Replay funge anche da adattatore universale per cartucce americane, giapponesi, europee, africane, australiane, dello Zambia, della Namibia... Se solo ci facesse salire sulle motociclette in **Streets of Rage 3**...

La **Action Replay MK 2** è distribuita da **Griphon Enterprise** di Nocera Inferiore (081/929922).

Imbrogliare non è più un problema con la MK2!

FF000 00000

FF00000000
FF00000000
FF00000000
FF00000000
FF00000000
FF00000000
FF00000000
FF00000000
FF00000000
FF00000000
FF00000000
FF00000000
FF00000000
FF00000000
FF00000000

ACTION REPLAY II
v1.0
BY DATEL ELECTRONICS
(c) 1992, 93, 94
This product is NOT designed, manufactured, distributed or endorsed by Sega Enterprises Ltd.

OVVERO...

Tutto Quello Che Avreste Voluto Sapere Sulla Konami e Nessuna Rivista Vi Aveva Ancora Detto

a cura di Matteo Bittanti

KONAMI '94

Yutaka Haruki è il vicedirettore del reparto di Ricerca & Sviluppo su piattaforme Sega della Konami of Japan. Il che significa che Yutaka è a conoscenza di tutti i progetti relativi a Megadrive, Mega CD e Saturn a cui la Konami sta lavorando. Haruki non è certo un novellino. Si è unito alla software house di Kobe nel 1984, superando brillantemente le durissime prove d'ingresso elaborate dagli esaminatori della Konami. Dopo anni di "gavetta", Haruki può essere considerato oggi uno dei programmatori più validi della compagnia nipponica. L'ex game-designer ha al suo attivo classici come Snatcher e Metal Gear per MSX, e decine di altri giochi per altri sistemi. Horuki vive e lavora a Tokyo, e Mega Console lo ha intervistato per voi...

Ringraziamo Yutaka Haruki per la sua collaborazione, nonché Jon Sloan, Koichiro Beppu, Yoshihito Ibata e Pete Stone senza i quali questo articolo non sarebbe mai stato scritto.

MEGA CONSOLE: Qual è la priorità numero uno che una software house come la Konami prende in considerazione nello sviluppo di un gioco?

YUTARA HARUKI: L'originalità, non c'è dubbio.

MC: Un fattore di non poca importanza, soprattutto oggi che il mercato videoludico rischia di soffocare sotto una massa informe di picchiaduro e giochi di piattaforme piatti e banali. Tu, personalmente, cosa ne pensi?

YH: E' indubbio che ci sono troppi giochi simili sul mercato. Si corre il rischio materiale di arrivare ad una saturazione. Vorrei sottolineare, comunque, che anche un picchiaduro può essere innovativo laddove presenti personaggi originali o concept che si discostano dai soliti stereotipi. E questa la via scelta dalla Konami. Quando ciò viene riconosciuto anche dai giocatori, significa che il gioco è superiore ai suoi concorrenti.

MC: Secondo te la via giusta è puntare all'originalità, oppure seguire la ricetta della Nintendo e della Sega, cioè creare personaggi simbolo come Mario e Sonic?

YH: Devo fare una precisazione essenziale. Se si tratta di un sequel allora è indispensabile riprendere i temi del gioco precedente, per non deludere le aspettative dei fans...

MC: Qual é il segreto per evitare di programmare generici cloni che si differenziano l'uno dall'altro soltanto per un numero che li accompagna?

YH: Quando buttiamo giù le idee di un gioco, per prima cosa studiamo il tema, il concept. E' questa la base sulla quale verrà edificato il gioco. A questo punto stabiliremo quale genere di gioco si adatta al tema prescelto, picchiaduro, sparatutto RPG, etc. Insisto su questo punto: non stabiliamo il genere prima di tutto il resto, perché se ci fossilizzassimo solo su quello, rischieremmo di precluderci eventuali sviluppi creativi.

MC: Ritenete che le immense capacità tecniche offerte dalle console a 32-bit che usciranno sul mercato nei prossimi mesi (Saturn in testa) richiederanno un modo totalmente nuovo di programmare i videogiochi? Assisteremo a un nuovo boom di vendite nel settore videogames, sia nell'hardware che nel software?

YH: La maggior parte degli sviluppatori, Konami compresa, è convinta che nei prossimi mesi vivremo una vera rivoluzione nell'intero settore videoludico. La scossa che le nuove macchine daranno al mercato sarà utile per verificarne la sua salute. Siamo molto ottimisti e pensiamo che ci sia un mercato ancora da conquistare grazie ad un software di qualità pensato per macchine da gioco superiori. Ma la fase di passaggio a sistemi più potenti non sarà così rapida, anzi, prevedo che i sedici bit domineranno il mercato ancora per diversi anni, anche perché non siamo ancora arrivati a sfruttarli al 100%.

MC: Domanda di rito: cosa ne pensate del Full Motion Video? Sembra estremamente di moda e molti lo considerano

la naturale evoluzione dei videogiochi. D'altra parte va detto che i titoli che sfruttano tale tecnologia sono tutt'altro che giocabili. Secondo te si tratta di un trend passeggero, oppure il FMV è veramente il futuro del divertimento elettronico?

YH: Ritengo che ci siano numerosi aspetti del gioco che possano essere profondamente sviluppati e migliorati. Ma se la qualità del gioco (o della console) è lacunosa, allora la causa è sempre dello sviluppatore. Laddove vi sia spazio per i miglioramenti, è necessario apportarli. I giochi che fanno uso del FMV potranno costituire uno dei generi di maggior successo tra i videogames, ma penso che sia esagerato affermare che da soli rappresentano il futuro dei videogames stessi...

Questo è il quartier generale della Konami, a Kobe, Japone.

L'enorme grattacielo che vedete in questa foto è la base della Konami a Tokyo, dove lavora il team di sviluppo di Haruki.

MC: Arriviamo allo spinoso tema del prezzo delle cartucce. C'è chi propone metodi di distribuzione al pubblico differenti dalla semplice vendita, come il noleggio su larga scala o la trasmissione dei videogiochi via-satellite (basti pensare al neonato Sega Channel). Qual è l'opinione della Konami? Pensate di muovervi in questo neonato mercato?

YH: Noi alla Konami continueremo a battere vie di vendita collaudate, cioè proseguiremo la vendita dei i nostri prodotti attraverso i negozi. Non abbiamo intenzione di aderire all'iniziativa della Sega of Japan di distribuire videogames via satellite dietro pagamento di un canone mensile perché non siamo sufficientemente tutelati sul ritorno in termini di profitto. Il Sega Channel nipponico è un progetto semplicemente rivoluzionario, ma prima di tutto è una scommessa. Non è certo che la Sega la vinca e a noi piace giocare sul sicuro.
Ma se dovesse incontrare consenso tra il pubblico, parteciperemmo sicuramente anche noi, abbandonando gradualmente i sistemi di commercializzazione del software tradizionali. Siamo invece molto più disponibili in un imminente futuro per quanto riguarda l'ipotesi di distribuire software via cavo, utilizzando le linee del telefono (*MTT e ATM sono le principali compagnie di telecomunicazioni nipponiche, l'equivalente delle americane AT&T, MCI o Bell* - Ndt). Anzi, posso rivelarvi che i nostri prossimi giochi saranno lanciati in contemporanea nei negozi e via-cavo, ma fra qualche anno il cavo avrà la precedenza. (*Haruki si riferisce ovviamente al mercato giapponese* - Ndt).

MC: Praticamente tutte le compagnie impegnate nel settore dell'electronic entertainment si apprestano a commercializzare nuove console. Ognuno avanza pretese di egemonizzare il mercato. Conoscerete molto meglio di noi queste nuove macchine da gioco, quindi vi chiediamo quale di queste ha le carte in regola per diventare leader del mercato...

Castlevania, un titolo lungamente atteso da tutti i possessori di Megadrive

YH: E' tutt'altro che facile rispondere. Anzi, impossibile. Pensate al duello tra i sistemi Betamax e VHS: entrambi volevano (e potevano) imporsi come standard nel settore dei VCR. Il Beta era piuttosto diffuso e dalla sua poteva vantare ottime caratteristiche tecniche, ma la Panasonic sviluppò il VHS e riuscì ad imporsi sugli avversari, Sony in testa (*Ironicamente, il duello si ripropone oggi in ambito videoludico: la Panasonic, da una parte, con il primo modello di 3DO commercializzato, contro la PlayStation X della Sony dall'altra... Ma non è detto che la storia debba ripetersi... NdMBF*). Va precisato che per il mercato dei videogiochi la situazione è sostanzialmente differente. Non si è mai avuto uno standard, e non penso che lo avremo mai. Certo, alcune compagnie dovranno arrendersi, ritirare le proprie console dal mercato e magari cercare un nuovo posto di lavoro, ma penso che più di un sistema troverà un mercato pronto ad accoglierlo. Ripeto: non avremo mai uno standard e probabilmente sarà molto meglio così.

MC: In conclusione, state sviluppando per Saturn?

YH: Silenzio di tomba...

SEGA RE

Le notizie più esclusive. I servizi più radicali. Il divertimento elettronico della nuova generazione. Mega Console è andata a curiosare nel quartier generale della Sega of Europe per saperne di più sulle prossime mosse della grande "S", oggi più frenetica che mai. BARRY JAFRATO, l'atletico Product Director del colosso dell'entertainment, ha risposto alle nostre innumerevoli domande su Mars e Saturn rilasciando rivelazioni a profusione.
Are you ready for the Next Level?

a cura di Matteo Bittanti

*** MARS: PIU' POTENTE DEL SATURN!**

*** SVELATI TUTTI I SEGRETI DELL'ADD-ON PIU' RADICALE DELLA STORIA DEI VIDEOGAMES!**

*** INDISCREZIONI SUI PRIMI GIOCHI A 32-BIT!**

Marte: Dio della Guerra. La guerra video ludica - ovviamente - madre di tutte le battaglie combattute a colpi di marketing, alta tecnologia e joypad. Mars: espansione, kit-hardware, up-grade, add-on... Le definizioni si sprecano per il nuovo aggeggio targato Sega che promette tecnologia a 32-bit a prezzi irrisori....

MA COMINCIAMO DALL'INIZIO...

Molti si sono chiesti come la Sega abbia potuto concepire una diabolica invenzione come il Mars (alias Mega-32 alias Genesis Super 32X negli States). Barry ha la risposta...

"La nostra idea era quella di introdurre sul mercato qualcosa di tecnologicamente avanzato ma dal costo contenuto. Commercializzare cioè una console a 32-bit ad un prezzo accessibile. Dopo avere visto i pessimi risultati incontrati dal 3DO, inizialmente venduto ad un prezzo di 600 dollari (circa un milione di lire - Ndt) e dal CD-I Philips, lanciato al prezzo di 399 sterline (circa 900 mila lire - Ndt), ci siamo riproposti di non ripetere i loro errori. Simili prezzi non possono che scoraggiare la maggior parte dei consumatori, i quali, pur desiderando videogiochi più sofisticati e innovativi, non possono certo permettersi simili spese, soprattutto oggi quando non è affatto chiaro quale macchina da gioco sarà in grado di imporsi come leader nei prossimi anni. Quante possibilità di successo ha oggi la 3DO? Chi mi assicura che sopravviverà? Chi mi garantisce che la Sony PS-X rappresenterà un investimento azzeccato? Saranno mai supportate in maniera adeguata dagli sviluppatori?"

CAPRA E CAVOLI

"Verso la fine dell'anno scorso, la Sega ha cominciato a lavorare ad una serie di progetti a breve e media scadenza che, secondo noi, causeranno una vera e propria rivoluzione nell'am-

Il Mega 32 avrà la possibilità di gestire poligoni e texture mapping con estrema facilità. Il risultato? Beh, lo vedete qui sopra: giochi come Daytona e se è vero quello che ha detto Barry Jafrato (la versione Mega 32 dovrebbe essere più veloce di quella Saturn!) ne vedremo davvero delle belle...

VOLUTION!

bito del divertimento elettronico. Alcune di queste idee si sono già concretizzate, altre lo saranno presto. Il primo passo è stato la creazione del chip **SVP** (Sega Virtua Processing). All'inizio avevamo intenzione di commercializzare una sorta di cartuccia/adattatore contenente esclusivamente il chip e che potesse venire utilizzata per tutti i giochi basati sulla tecnologia **SVP**. Dopo **Virtua Racing**, la conversione successiva sarebbe stata **Virtua Fighter**. Un sistema modulare di questo genere avrebbe permesso di ridurre drasticamente i costi di produzione e, conseguentemente, anche i consumatori ne avrebbero tratto immensi benefici, soprattutto dal punto di vista economico."

"Ma non ci siamo fermati qui. Ci siamo chiesti: perché invece non lanciare addirittura un'espansione per Megadrive che incorporasse, oltre al chip SVP, i potenti chip Hitachi SH2 che costituiscono il cuore del Saturn, così da potenziare il Megadrive fino a farlo diventare una vera console a 32-bit?

La questione del prezzo era prioritaria: l'add-on non doveva costare più di 150 sterline (350 mila lire circa - Ndt). Nessun sistema a 32-bit può vantare un prezzo così ridotto: invece di lanciare una nuova macchina, incompatibile con il Megadrive e il Mega CD, potevamo rivoluzionare la tecnologia, senza perdere la compatibilità con i milioni di console Sega nel mondo... Beh, è quello che abbiamo fatto...."

Come dire: due piccioni con una fava...

32-BIT DI MEGA-POTENZA

Il chip SH2 RISC sviluppato dalla Hitachi è estremamente sofisticato: un altro pianeta (è proprio il caso di dirlo...) rispetto al vetusto, ma tuttora validissimo Motorola 68000 del Megadrive. Orbene: grazie alla tecnologia Hitachi, il Mars sarà in grado di gestire animazioni poligonali semplicemente perfette. Oltre a questo, si segnalano una più alta velocità di elaborazione dati, eccellenti potenzialità a livello di texture mapping, rapido aggiornamento su schermo. Quindi che genere di giochi ci dobbiamo aspettare per il Mega-32? Puntuale la replica di Barry:

"Il Mars darà a tutti i videogiocatori la possibilità di accedere ad esperienze video ludiche di qualità a 32-bit. Sarà possibile, cioè, ricreare su una console da casa le stesse esperienze che si provano in sala giochi. La Sega può vantare una serie di coin-op che sono potenzialmente convertibili per il Mega-32. Le versioni casalinghe di molti di questi sono già in fase di sviluppo e saranno disponibili al momento del lancio dell'add-on."

Virtua Fighter è uno dei primissimi titoli che vedremo in versione Mars, e non escludiamo addirittura che venga incluso nella confezione insieme up-grade. La versione che abbiamo visto per Saturn ci ha lasciato stupefatti. Quella per Mars sarà molto diversa?

"No, per essere sinceri è persino migliore!" questa la sorprendente risposta di Barry "Il Mega-32 è stato concepito per gestire un numero di poligoni addirittura superiore rispetto a quelle che sono le attuali potenzialità del Saturn. Quando uscirà il Saturn, tuttavia, le sue specifiche tecniche saranno certamente migliorate. Ora comunque il Mars resta il massimo. E' infatti la console in grado di gestire il più alto numero di poligoni perché vanta i più sofisticati chip di calcolo ed animazioni poligonali sul mercato Comprando un Mega-32 in realtà non vi ritroverete per le mani una semplice console, ma esperienze video ludiche che vanno al di là di ogni aspettativa."

MEGA-CD A 32-BIT!

Non finita: il Mega-32 non si limita a potenziare le caratteristiche tecniche del Megadrive, ma

Virtua Fighter. Il picchiaduro che tutti aspettano e che nessuno pensava avrebbe mai potuto giocare a casa. Beh, con l'arrivo del Saturn e del Mega 32 questo è solo l'inizio...

SEGA RE

Saturn Soccer è ormai il gioco più atteso dalla reda di Mega Console: guardate che grafica! Altro che Fifa...

trasforma letteralmente il Mega CD in un lettore CD-ROM per un sistema videoludico superiore. Insomma, il Mega CD non sarà più lo stesso...

"Il Mega CD trarrà degli incredibili benefici dal Mega-32. Sarà possibile utilizzare il supporto digitale per visualizzare grafica estremamente realistica."

Wow! Continua, continua...

"Per fare ciò abbiamo sviluppato dei nuovi chip grafici che permetteranno di utilizzare una palette grafica molto più ampia rispetto a quella attuale del Megadrive."

Ciò significa che d'ora in poi 256 colori su schermo saranno standard, ma altre soluzioni grafiche saranno implementabili via software, ad esempio con una nuova versione del Cinepak.

"Il full motion video del Mega CD vanterà una qualità paragonabile a quella del VHS." aggiunge un Jafrato gongolante.

Quindi parametri come risoluzione su schermo, numero di pixel visualizzabili e modi grafici sono stati migliorati?

"Nettamente. L'idea è quella di rendere i videogiochi graficamente impressionanti, film interattivi veramente giocabili... Prendete Tom Cat Alley, ad esempio: su Mega-32 vanterebbe una grafica molto più spettacolare: non sareste in grado di distinguerlo da un film, che so, come Top Gun, per esempio..."

QUANDO? QUANTO? DOVE?

Il Mega-32 rappresenta il massimo della tecnologia video ludica a un prezzo accessibile. Abbiamo chiesto a Barry dove sia l'inghippo, insomma, suona tutto così spaziale... E' vero che ormai non dovremmo più sorprenderci, ma se quello che abbiamo letto finora fosse vero, sarebbe la fine per tutte le altre console come CD32, SNES, Jaguar, 3DO... La fregatura - per così dire - sta forse nel prezzo delle cartucce per Mars?

"No di certo. Quanto detto finora corrisponde ovviamente a verità, e tra pochi mesi sarà evidente a tutti. Le cartucce (e i CD) per Mars non costeranno più di quelle attualmente disponibili per Megadrive. Mi riferisco ai giochi da 16 e 24 Mbit. Tra l'altro il prezzo dei giochi per Megadrive dovrebbe calare nel corso del 1995."

Le più importanti software house del pianeta stanno già lavorando a diversi progetti per Mars e questo garantirà un sicuro certo alla macchina della Sega. Futuro che sembra invece essere tutt'altro che certo per molte altre console che faticano a trovare un'identità in un mercato che, nonostante tutto, resta monopolizzato da Sega e Nintendo.

Le date di lancio delle nuove console si sono spesso dimostrate fittizie: la Sega rispetterà le promesse, oppure posticiperà la commercializzazione del Mega-32?

"I nostri team di sviluppo in Giappone sono al lavoro 24 ore su 24 per rispettare le scadenze. Secondo le nostre previsioni, il prossimo Natale il Mega-32 sarà in tutti i negozi al prezzo annunciato, cioè 150 sterline. Resta ancora molto da fare, tuttavia, e non posso conseguentemente

VOLUTION!

promettere nulla. So invece cosa non faremo, ovvero ripetere gli errori della Atari, che non è riuscita a produrre un numero sufficiente di Jaguar perdendoci moltissimo in immagine e in professionalità. Pensa che il negozio di videogiochi più importante di Londra, HMV in Oxford Street, non aveva ricevuto che 349 console in tutto: dopo averle vendute in dieci minuti - non che ci volesse molto...- è rimasta a secco e a due mesi di distanza non sono ancora arrivati i rifornimenti! Inoltre non erano disponibili che un paio di titoli per la console e quindi coloro che hanno comprato il Jaguar sono rimasti all'asciutto... No, noi non commetteremo questi errori... Finché non avremo pronti almeno dieci titoli massicci, non commercializzeremo il Mega-32. Posso anticipare comunque che, sul fronte dello sviluppo del software, la situazione è ottima."

Il Mega-32 conferma la strategia della Sega di mantenere, nei limiti del possibile, la compatibilità completa tra i vari sistemi. Il Master Adaptor aveva permesso ai possessori di Mega Drive

SEGA RE

MARS IN CIFRE

2
I processori del Mars: sono due chip RISC SH2 sviluppati dalla Hitachi

2.500.000
La stima sulle vendite previste per il Mars nel primo anno di commercializzazione

60.000
3DO vendute nel mondo tra l'ottobre del 1993 e l'aprile del 1994 (*)

30
I videogiochi attualmente in fase di sviluppo per Mars

10
I videogiochi che saranno disponibili al momento del lancio

Fonti: SEGA, (*) Trip Hawkins

(16-bit) di utilizzare i giochi del Master System (8-bit). Il Mars (32-bit) a sua volta è perfettamente compatibile con il software attualmente disponibili per Megadrive. La progressione è evidente: un'ascesa quasi mistica verso l'assoluto videoludico...

"Esattamente. Il messaggio è chiaro: se qualcuno fino ad oggi non aveva acquistato un Megadrive perché temeva che potesse venire superato da altre macchine da gioco, beh, si sbagliava di grosso. Chiunque acquista un Megadrive può vantare una biblioteca software immensa e, con una minima spesa, potrà acquistare un up-grade che trasforma il Megadrive in un 32-bit. Francamente mi sembra il massimo..."

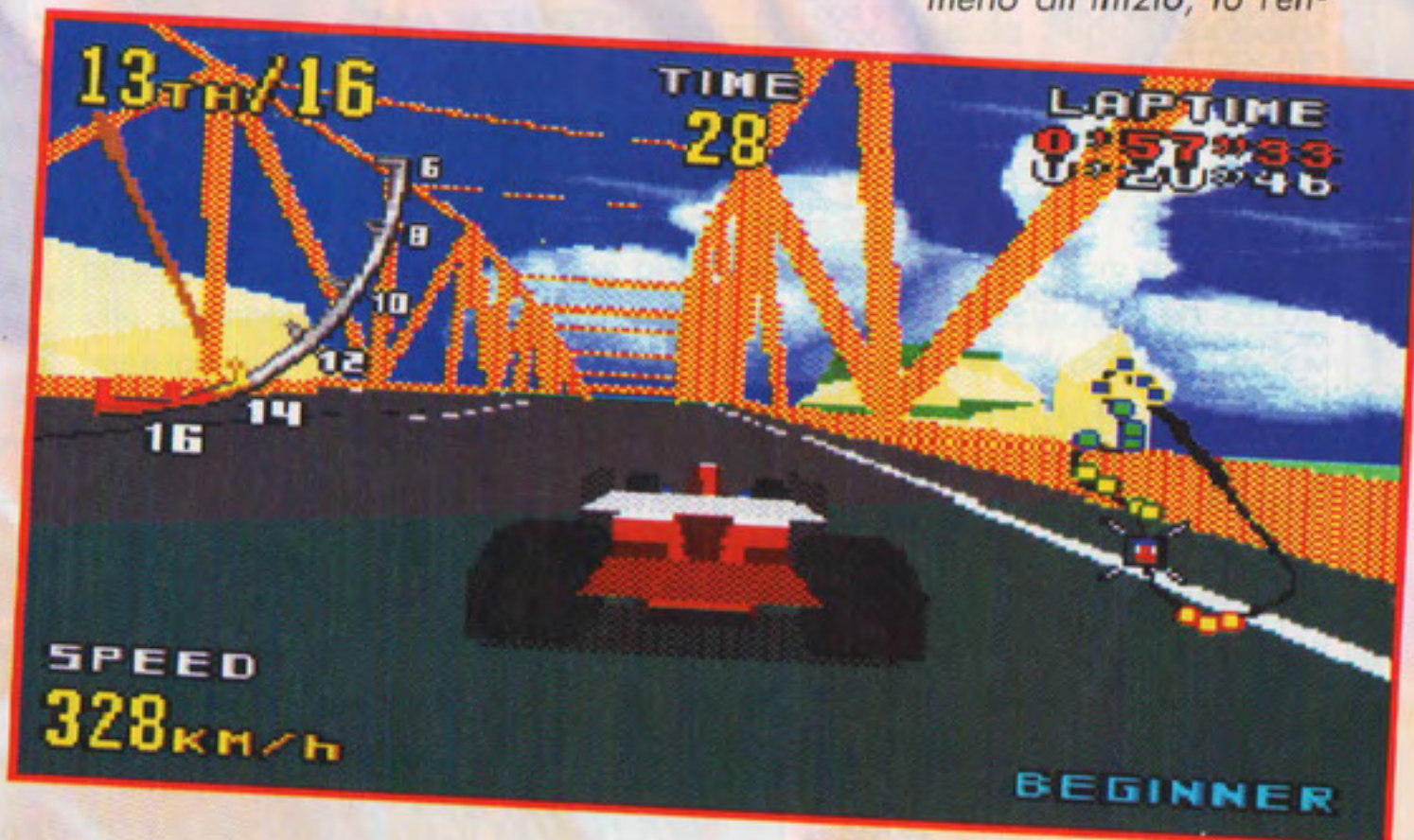
E, ovviamente, il passo successivo dopo il Mars sarà quello di lanciare una versione completamente nuova del Megadrive che includa tutte le migliorie apportate dai chip del Mega-32. Attualmente tale progetto è conosciuto, in codice, come Megadrive 3.

"Al momento il Megadrive 3 è solo un progetto su carta (Seee, come no... - Ndt). Stiamo dedicando il massimo sforzo al Mega-32 e al Saturn e francamente non abbiamo ancora deciso se lanciare una console che unisca MD e Mega-32. Prima di tutto vogliamo soddisfare i possessori del Megadrive, poi penseremo anche agli altri."

In conclusione, il Mega-32 costituisce un eccezionale passo in avanti nell'evoluzione video ludica targata Sega. Finalmente sarà disponibile una macchina da 32-bit ad un prezzo accessibile e con una serie di giochi di grandissima qualità (la serie Virtua rappresenta la migliore killer application mai concepita per un sistema videoludico). Qualcosa che le console a 32-bit attuali non sono ancora state in grado di fornire.

ED ORA, SIGNORI, IL SATURN...

Dalle parole di Barry, il Mega-32 sembra essere una versione più economica, ma altrettanto sofisticata dal punto di vista tecnico, del Saturn. Non potevamo non chiedere a Barry cosa ne pensasse a proposito di "Saturno" e dell'accordo tra Sega e Microsoft, avvenuto qualche mese fa.

"Il Mega-32 è un upgrade potente, ma economico, che darà ai video giocatori quello che chiedono adesso: grandi giochi ad un piccolo prezzo. Il Saturn, invece, sarà una console più orientata al multimedia. Qualcosa di molto diverso dal Mega-32. Innanzitutto avrà un prezzo superiore e questo, almeno all'inizio, lo ren-

VOLUTION!

Virtua Racing era già mostruoso sul Megadrive: chissà sul Saturn...

> **"Tutto** quello che i video giocatori hanno sempre sognato: zoomate, rotazioni, texture mapping, animazioni poligonali di altissimo livello, grafica 3D - tutto questo sarà possibile con il Mega-32."
>
> BARRY JAFRATO
> (Product Director della Sega of Europe)

derà più appetibile a un pubblico forse più maturo e molto esigente. Sarà una piattaforma ludica, ma non solo. Permetterà di vedere film su compact disc con una espansione MPEG, sarà compatibile con il formato Photo CD e sarà in grado di fare cose oggi ancora inimmaginabili. Per questo preferisco non parlarne ora.

"Per quanto riguarda l'accordo che avremmo stretto con la Microsoft, l'unica cosa che posso dire è: si tratta di una panzana (e meno male... - Ndr). C'è chi sostiene che la società di Bill Gates dovrà sviluppare il sistema operativo del 32-bit Sega, ma tale notizia è del tutto infondata."

Quindi che cosa c'è dietro quest'alleanza strategica?

"Per cominciare vorrei chiarire che quanto riportato dalla maggior parte delle riviste e dai quotidiani semplicemente non corrisponde al vero. L'accordo non è mai stato stretto. Ci siamo rivolti alla Microsoft per avere qualche suggerimento, ma questo è tutto. Stiamo cercando di sviluppare un'interfaccia utente semplice ma efficace per il Saturn e ci siamo rivolti a dei veri esperti in questo campo."

Sul prossimo numero saremo in grado di rivelarvi le specifiche tecniche definitive del Mars e, possibilmente, anche le immagini dei primi giochi (Virtua Fighter e Virtua Racing Deluxe, tra gli altri). Per ora è tutto.

L'OPINIONE DI MEGA CONSOLE

Le rivelazioni di Barry Jafrato costituiscono un documento di eccezionale valore sulla strategia che la Sega intende adottare nella dilaniante guerra tra i sistemi a 32 e 64-bit che si contendono e si contenderanno il mercato mondiale. Il Mars nasce come un evidente tentativo di debellare avversari come CD32 (che in Inghilterra ha letteralmente divorato il mercato CD-ROM), Jaguar e 3DO prima che la vera battaglia tra i colossi del divertimento elettronico abbia inizio. Per colossi intendiamo ovviamente la Nintendo, con il suo Project Reality, la Sony, con la spettacolare PS-X e ovviamente la Sega, con il Saturn: il loro scontro farà sembrare le battaglie attuali delle semplici schermaglie tra pischelli di periferia. Il Mars non è che una versione più economica del Saturn, che la Sega intende commercializzare mentre prosegue i lavori di potenziamento del Saturn stesso. Come lo stesso Jafrato fa capire, le specifiche tecniche del 32-bit Sega saranno piuttosto differenti al momento della sua commercializzazione, e questo perché la concorrenza di Nintendo e Sony si è dimostrata molto più ostica del previsto. Molti erano dubbiosi, ad esempio, addirittura sulla reale esistenza del Project Reality, ma sebbene il progetto sia circondato da un'impenetrabile nebbia, le notizie che trapelano oltre cortina lasciano immaginare che la macchina che la grande "N" sta sviluppando assieme alla Silicon Graphics sarà veramente spettacolare (vedi **Super Console 4** e **5**). Nell'ambiente circola una voce per cui il Project Reality sarà otto volte più potente del Saturn e quattro volte più potente della Sony PS-X. Il che significa, ribaltando l'equazione, che la potenza attuale del Saturn sarebbe pari alla metà di quella della console Sony. Sono necessari quindi rapidi e consistenti miglioramenti, ed è quello che la Sega sta cercando di fare in questi mesi. Lo scontro tra titani di cui parliamo avverrà più tardi del previsto: non nel 1994, ma nel 1995 inoltrato. La Sony PS-X sarà infatti pronta solo per il settembre del '95, e nello stesso periodo sarà disponibile la versione casalinga del Project Reality. E' quindi improbabile che il Saturn, a questo punto, venga effettivamente lanciato per il Natale del 1994, almeno in occidente. Data di lancio più probabile a questo punto potrebbe essere il giugno del 1995. Ma queste sono nostre supposizioni, che troveranno conferma o smentita solo nelle prossime settimane. Il mese di giugno (del 1994, s'intende) sarà cruciale per capire cosa sta effettivamente succedendo: il Mars e il Saturn "attuale" saranno presentati a porte chiuse rispettivamente al Tokyo Toy Show e a Orlando, in Florida, dove la Sega ha organizzato la sua fiera videoludica personale. Tra le voci che hanno trovato conferma segnaliamo la creazione di un nuovo personaggio simbolo che potrebbe costituire il successore di Sonic, e sarà per le console a 32-bit quello che Sonic ha rappresentato per quelle a 16-bit. In ogni caso, le macchine da gioco che vedremo tra un anno renderanno di colpo obsolete tutte quelle attualmente sul mercato. Questa frase forse l'avete già sentita più di una volta, ma questa volta è diverso: le foto di **Daytona** le avete viste e sapete che nessuna macchina da gioco attuale può avvicinarsi ad un simile livello, nemmeno i 486 DX2 da quattro milioni... L'unico modo per non "restare indietro" è quello di continuare a continuare a seguire **Mega** e **Super Console**.

DAYTONA RACING

Daytona Racing è il sequel ufficiale del superbo Virtua Racing e può essere considerato il migliore gioco di corsa mai creato. Già, persino superiore a Ridge Racer. La cosa divertente è che tra pochi mesi questo capolavoro sarà disponibile per diverse console da casa, tra cui Mars e Saturn! Considerate quindi questo MEGA speciale come un'anteprima estesa di un gioco che è già leggenda...

Se bazzicate per le sale giochi, sicuramente avrete notato **Ridge Racer**. Il gioco della Namco è semplicemente fenomenale, ma ha un paio di difettucci: include un solo tracciato e presenta una giocabilità tutt'altro che eccelsa. Inoltre, non annovera nemmeno l'opzione per il gioco multiplo, prerogativa della maggior parte dei coin-op dell'ultima generazione Sega. E proprio dalla Sega arriva un gioco che setta un nuovo standard dell'intero settore dei giochi da bar: **Daytona Racing**.

Sviluppato dall'AM2, il team di programmatori più massiccio del mondo (al loro attivo hanno giochi come **Virtua Racing, Virtua Formula, Virtua Fighters...**), **Daytona Racing** rappresenta oggi lo stato dell'arte. **Mega Console** vi illustra il perché...

IT'S ALL GOOD!

Daytona Racing include ben tre circuiti, uno più spettacolare dell'altro. Il primo, *Beginner*, costituisce un ottimo banco di prova per i veterani di **Virtua Racing**. Fondamentale è imparare in fretta a padroneggiare il poderoso mezzo da corsa che pilotate. La grafica è di un realismo pazzesco: ogni minimo dettaglio del circuito reale è stato riprodotto con cura maniacale dai coders giapponesi. Il primo tracciato può essere completato percorrendo otto giri, ma le altre 39 vetture che prendono parte alla gara non vi lasceranno il tempo di distrarvi un secondo.

Semplicemente apocalittica è poi la pista successiva, *Grand Canyon*. Molto più difficile del primo circuito, questo secondo tracciato è visivamente uno degli spettacoli più incredibili a cui abbiamo assistito. Dovrete percorrere quattro giri e gareggiare contro trenta vetture, ma spesso vi ritroverete fuori pista perché distratti dal superbo panorama.

Infine, l'*Expert Course*. Oh man, se è difficile! Venti automobili e solo due giri da percorrere sulla carta non dovrebbero rappresentare un ostacolo insormontabile, ma dopo un paio di partite probabilmente cambierete idea.

CHE BELLO SPATASCIARSI A 300 KM ALL'ORA...

Ma **Daytona Racing** vanta altre due peculiarità che faranno felici tutti i fanatici delle simulazioni autobilistiche. Innanzitutto, il modo *Time*

L'uso del texture mapping in Daytona è davvero eccellente, soprattutto nella pista del Grand Canyon. Non ci credete? E allora beccatevi il fossile di dinosauro nella roccia a destra... Giurassico!

Il Model Two permette di bearsi con alcuni dei più spettacolari incidenti che si siano mai visti in un gioco di corse... Radicale!

Tutta la potenza della nuova tecnologia Sega può essere ammirata mentre si gioca con Daytona: anche gli alberi sulla destra sono dei poligoni "mappati"! L'unica cosa che non potete vedere in questa foto sono gli specchietti che vi permettono di tenere sott'occhio gli altri concorrenti. Sleale!

Trial. Questo vi permette di gareggiare direttamente sul circuito più difficile, che dovrete completare nel miglior tempo possibile. Non è certo un'impresa facile.
Il secondo modo di gioco è semplicemente epocale. Gareggiate in una gara di corsa apparentemente normale, solo che vi ritrovate a guidare in direzione opposta rispetto a quella degli altri corridori. Suicidal Tendencies? Film come **Gioventù Bruciata** o **The Program** sono, in confronto, roba per educande... Gli incidenti sono qualcosa di spettacolare: così realistici che a ogni botta urlerete di dolore. Virtualmente parlando, s'intende...

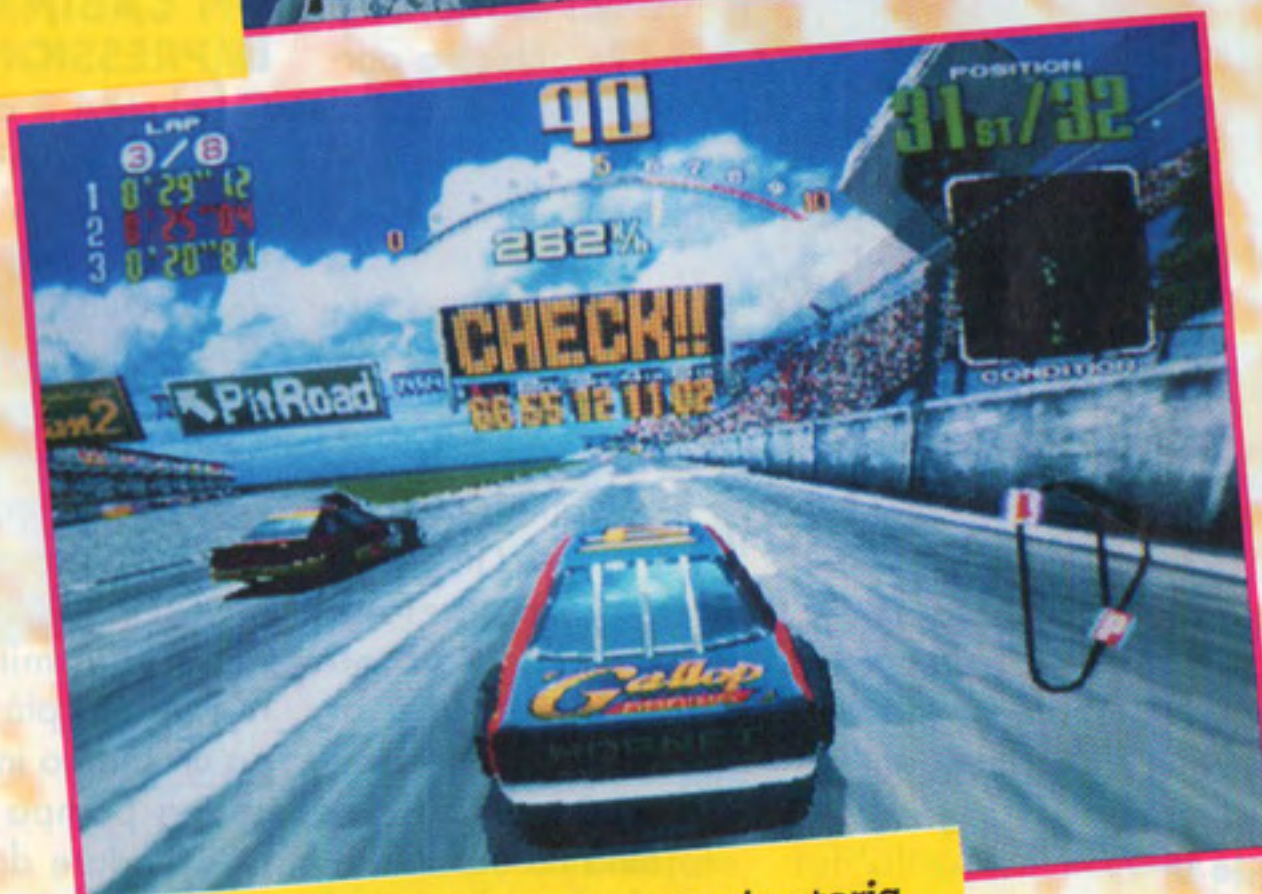
TECNICAMENTE PARLANDO

Il cuore di **Daytona Racing** è costituito dalla nuova mother-board sviluppata dalla Sega e denominata CG Model Two, della quale abbiamo parlato sul numero 3 di **MC**. Il motore grafico è così sofisticato che è in grado di visualizzare, gestire e muovere qualcosa come 300.000 poligoni al secondo. I frames di animazione dei coin-op sono 60 al secondo, quindi **Daytona** produce background e fondali caratterizzzati da qualcosa come 5.000 poligoni mappati, il che è qualcosa di radicale distruttivo.
L'evoluzione rispetto a **Virtua Racing** e **Virtua Fighter** è netta: il Model One era in grado di visualizzare "solo" 180,000 poligoni al secondo, che corrispondono a 3.000 poligoni per ogni singolo frame di animazione.
Se quello che state leggendo non vi convince, date un'occhiata a questi screenshots e poi fateci sapere...

UN CABINATO IMPRESSIONANTE

Checkatevi il cabinato! Mica male, eh? La versione deluxe di **Daytona** incorpora uno schermo da 50 inches, che rende veramente giustizia alla spettacolare grafica del gioco. Gli effetti idraulici e meccanici servono inoltre ad accrescere il realismo e i risultati di per sé già mitici sono resi ancora più massicci da un sonoro incredibile che vi pompa bassi a tutto andare da sotto il sedile. Autoparlanti di alta qualità e un subwoofer ricreano tutto il frastuono di un vero motore, ma senza quella dannata puzza di benzina...

Poiché tutto è generato da formule matematiche, è possibile avere un'inquadratura virtualmente da qualsiasi angolazione. Voi potete scegliere fra quattro visuali, anche se la sequenza introduttiva sfrutta molte più inquadrature, proprio come se fossimo di fronte a una TV... Televisivo!

In Daytona gli scontri con le altre auto e l'abbattimento di cartelli stradali sono all'ordine del giorno, quindi non preoccupatevi troppo e pigiate su quell'acceleratore! Spericolato!

La tecnologia è ultra-innovativa, ma la storia è sempre quella: gas a manetta per superare i checkpoint in tempo... Preistorico!

Daytona sarà disponibile in due versioni: un cabinato gemello per giocare in due, e un cabinato singolo, più economico. Tra qualche mese verrà invece distribuito la spettacolare versione mega-linkata: ben otto cabinati connessi tra loro! L'esperienza videoludica definitiva. Reclutate sette amici e sfidateli in una gara mozzafiato: R-A-D-I-C-A-L-E!!!

DAYTONA PER MEGA-32 E SATURN!

La conversione diretta di questa magnifico coin-op sarà presto disponibile per Saturn, la spettacolare console a 32-bit a cui la Sega sta lavorando da circa un anno. Abbiamo visto a Las Vegas la versione non-definitiva per Saturn e siamo rovinati a terra in preda alle convulsioni per la sua assoluta perfezione tecnica (poi dicono che i videogiochi non fanno male...). Nel 1995, inoltre, sarà lanciata una versione per il Mega 32 (o Mars), l'upgrade hardware per Megadrive che trasforma il vostro vetusto ma sempre glorioso 16-bit in un 32-bit spaziale. Entrambi le versioni saranno molto fedeli all'originali, se non addirittura identiche, come nel caso del Saturn... Ora che il lancio della console della Sony (PS-X) è stato ritardato di quasi un anno, sembra che la Sega non avrà nessun rivale in grado di competere con lei nel corso del 1994 e per gran parte del 1995... Che storia!

VIRTUA FIGHTER

Virtua Fighter sta raccogliendo moltissimi consensi in tutte le sale giochi del mondo. Combinando le tecnologie virtuali della Sega con profondità e giocabilità da picchiaduro, questo titolo potrebbe rivelarsi un successo di proporzioni Street Fighteriane. Mega Console indaga...

Sullo scorso numero abbiamo recensito **Virtua Racing** per Megadrive e così, già che c'eravamo, questo mese abbiamo deciso di dare un'occhiata più approfondita agli ultimi giochi Sega appartenenti alla serie "Virtuale", tra i quali regna l'incredibile **Virtua Fighter**.

Il gioco è stato ufficialmente presentato al Jamma Arcade Show di Tokyo la scorsa estate, dove ha riscosso moltissimo successo grazie alle sue incredibili caratteristiche. Più semplicemente, **Virtua Fighter** aggiunge (letteralmente) una nuova dimensione ai vecchi e noiosi picchiaduro e il risultato è un titolo bello da giocare quanto da vedere, fatto provato dalla folla che si crea, ogni volta, attorno alla macchina.

Il gioco ha ricevuto la

LAU [Cina]

Il personaggio più infido del gioco: ha delle mosse terribilmente devastanti. Intende diventare maestro dell'arte Cinese del Kenpo e ha deciso di provare la sua abilità in questo torneo. Naturalmente si considera il miglior lottatore del mondo.

Lau è semplicemente il Mr Bison di Virtua Fighter: le sue mosse sono davvero terrificanti!

WOLF [Canada]

Unico discendente di un'antica stirpe di indiani è stato prima taglialegna e poi wrestler professionista. La sua forza è incredibile e non è mai stato sconfitto in combattimento.

Wolf cerca di tirare un calcione in faccia a Kage!

JEFFRY [Australia]

Un uomo con un passato molto oscuro. Apparentemente è un pescatore la cui nave è stata distrutta da un gigantesco squalo. Ora, facendo ricorso alla sua personalissima tecnica di combattimento, Jeffry combatte per raccogliere i soldi necessari a pagare la costruzione di una nuova barca.

Ogni personaggio di Virtua Fighter è composto di più di 1.500 poligoni!

JACKY [Usa]

Jacky è un investigatore rimasto vittima di un'incidente causato dal diabolico Syndicate. E' esperto nel Jeet Kune Do (l'arte marziale sviluppata da Bruce Lee) e le sue spettacolari mosse fanno pensare che si sia pienamente ripreso dal terribile incidente.

Le prese in questo gioco sono fenomenali e l'effetto di ossa rotte è garantito!

KAGE [Japan]

La specialità di Kage è il Jujitsu, un arte che ha imparato per una sola ragione. Il diabolico Syndicate ha ucciso suo padre (che era un ninja) e distrutto la sua famiglia. Ora desidera solo la vendetta.

In Virtua Fighter l'inquadratura "zooma" e si sposta automaticamente

PAI [Hong Kong]

Questa combattente è la figlia di Lau ed è decisa a trovare e capire il malsano comportamento del padre. Apparentemente, è stata proprio l'ambizione di Lau a rovinare la famiglia di Pai, che adesso vuole vendicarsi. Veloce e fluida, Pai è caratterizzata da spettacolari (e mortali) mosse speciali.

Le mosse di Pai sembrano ridicole, ma in realtà fanno molto male!

AKIRA [Japan]

L'ultima persona al mondo a custodire i segreti dell'arte marziale cinese chiamata Hakkyokuken. Quest'arte è stata troppo a lungo ignorata e adesso Akira intende ristabilirne la tradizione.

sua presentazione ufficiale in Europa lo scorso autunno, durante l'ATEI Trade Arcade Show dove, ancora una volta, la grafica ha suscitato le maggiori impressioni - molto più della struttura di gioco che, però, non era ancora stata perfezionata. La versione finale è, sotto questo punto di vista, differente e comprende mosse speciali per ogni personaggio del gioco.
In termini di giocabilità, **Virtua Fighter** rimane nella norma dei picchiaduro. Ancora una volta l'energia dei giocatori è rappresentata da barre che si accorciano e ogni match si risolve alla meglio di tre round: esiste però un'opzione per portare a cinque questa possibilità. Un'altra innovazione è l'inclusione del Ring Out: come nel Sumo, **Virtua Fighter** è ambientato all'interno di un ring e se uno dei due giocatori cade o esce dal ring perde il round.

Non ci sono dubbi che l'attrazione principale di **Virtua Fighter** sia la grafica. Vengono usati circa 1.500 poligoni per visualizzare ogni personaggio e il risulta-

ADIA

SARAH [Usa]

Come suo fratello Jacky, Sarah è un investigatrice. Purtroppo, mentre cercava indizi riguardo l'incidente di suo fratello è stata catturata da Syndicate che l'ha trasformata in una perfetta macchina assassina con lo scopo di farle uccidere il suo stesso fratello.

Kage e Sarah si studiano prima di dar vita a un sanguinoso combattimento

to è sorprendente. Mai il Model One della Sega era stata pompato come in questo gioco. L'azione è veloce e fluida come in **Virtua Racing** e il realismo delle mosse lascia senza fiato. Naturalmente, per la gioia dei fan di **Street Fighter**, non mancano le varie mosse speciali che però, a differenza del titolo della Capcom o di **Mortal Kombat**, non sono caratterizzate da palle di fuoco o affini ma sono tutte umanamente realizzabili, il che rende il tutto ancora più realistico e incredibilmente spettacolare.

A questo punto il consiglio è uno solo: state attenti a **Virtua Fighter** poiché la sensazionale grafica 3D e l'incredibile giocabilità, ne fanno un grande titolo.

I PROTAGONISTI

Sono otto i personaggi di **Virtua Fighter**. La Sega stessa ha detto che Jacky e Sarah sono i personaggi più adatti per i principianti mentre l'eroe, Akira, se usato da mani esperte, diventa una vera e propria macchina da combattimento.

Il secondo livello è illuminato dal basso... Sensazionale!

TECNICHE SPECIALI

Come per le varie mosse speciali disponibili per ogni personaggio ci sono altre tecniche, per così dire, universali. Per esempio, quando il vostro avversario è a terra, premete ALTO e PUGNO; il vostro personaggio si lancerà in aria atterrando sopra l'avversario che si ritroverà con la barretta dell'energia dimezzata. Inoltre è possibile realizzare combinazioni di pugni-calci devastanti, ma occorre giocare attentamente sulla distanza.

PREVIEW

RISE OF TH

Occhio a quelle tenaglie: se vi afferrano sarà dura liberarvi...

Avete ormai finito decine e decine di volte tutti i picchiaduro presenti sul mercato? No problem: sta per arrivare qualcosa che promette di regalarvi ore e ore di combattimenti mozzafiato. La Mirage software sta infatti sviluppando, per diversi formati, un beat 'em up veramente diverso da tutti gli altri sul mercato: **Rise of the Robots**.

Il gruppo degli sviluppatori interni della Mirage, l'Instinct Design, dice di essersi ispirato, e di aver quindi preso il meglio, da quelli che considerano i migliori picchiaduro di tutti i tempi: **Street Fighter II**, **Barbarian** della Palace Software e **Way of the Exploding Fist** della Melbourne House (un mito giovanile... Ndr). Prendendo spunto da questi vecchi titoli è stato studiato lo schema di quello che sembra essere il futuro numero uno di questo genere. Ci sono diverse cose degli ultimi prodotti che non piacciono a quelli della Mirage: "La maggior parte degli ultimi titoli offrono molta presentazione, ma in sostanza il gioco si riduce ad una banalità. Troppa poca varietà e troppi incasinamenti con il joystick inutili... E in più decine e decine di nemici troppo facili da battere. E' possibile eseguire miliardi di mosse che non si useranno mai, o che magari non si scoprirà mai di possedere". Alla Mirage puntano su un limitato numero di avversari, ma tecnicamente molto ben realizzati e dotati di un'intelligenza che renda il combattimento più una prova tattica, che una questione di chi schiaccia i tasti più velocemente. Il progetto è molto ambizioso: sperimentare nuove tecniche che consentano, come dicono loro, di ottenere una "filosofia di gioco". In questo progetto ci deve quindi essere una persona che plasmi il gioco durante il suo sviluppo, un po' come Woody Allen quando dirige un suo film. I risultati di team che hanno usato teorie simili sono molto ben auguranti, come i loro nomi: Bitmap Brothers, Sensible Software e Bullfrog.

AUTORI ED INTERPRETI

Ma chi sono i mostri che stanno portando a termine questo progetto ciclopico? A capo del team c'è Sean Griffith, un ex-Bitmap Brothers. C'è poi Kwan Lee, che proviene da un mondo totalmente diverso dai videogiochi (progettava interni): a lui è stata affidato il disegno di tutto il complesso di Metropolis 4. Ecco cosa ci ha detto: "E' il sogno di ogni progettatore d'interni. Un intero complesso da realizzare secondo i miei gusti, le mie idee e senza vincoli di bud-

E ROBOTS

Questo voglio vederlo quando si deve grattare la testa...

get!". Sean Naden ha lavorato alle sequenze 3D, che occupano gran parte del gioco. Per ottenere movimenti estremamente naturali, la grafica dei robot è stata disegnata in segmenti che vengono poi assemblati per ottenere un sprite composto. Gli altri due membri del team si occupano della conversione del gioco nei diversi formati in cui poi uscirà.

IL SESSO DEI ROBOT

Una cosa molto interessante che abbiamo scoperto vedendo le prime immagini del gioco è che l'ultimo droide, il Supervisor, ha sembianze... femminili! Ne abbiamo parlato con Sean Griffith, uno degli sviluppatori: "Il Supervisor è, dei droidi che abbiamo progettato, quello che più ha sembianze umane. Quando abbiamo iniziato la sua realizzazione, scegliendo il texture metallico, abbiamo anche deciso di dargli sembianze e stili di combattimento femminili. Non è stato una cosa facile. Bisognava riuscire ad ottenere una via

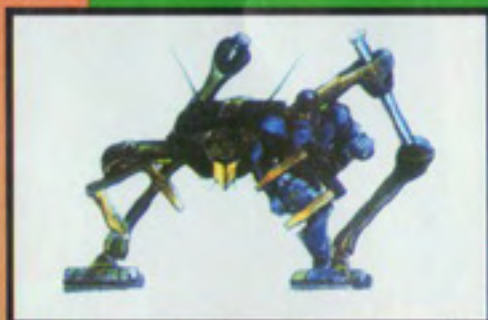
LA CLASSIFICA DEI CATTIVI

In **RotR** c'è una precisa gerarchia: dovrete affrontare prima il droide più debole fino ad arrivare al più potente. Il vostro robot è collegato ad una banca dati che, prima di ogni scontro, vi mostrerà le caratteristiche del vostro avversario. Ricordate che tutti gli avversari sono diversi fra loro e per ognuno dovrete usare una tattica diversa.

LOADER

Il più scarso fra i vostri nemici. Originariamente era destinato alle operazioni di carico e scarico merci. Quando attacca usa i bracci meccanici come armi. Estremamente lento e facile da battere.

BUILDER

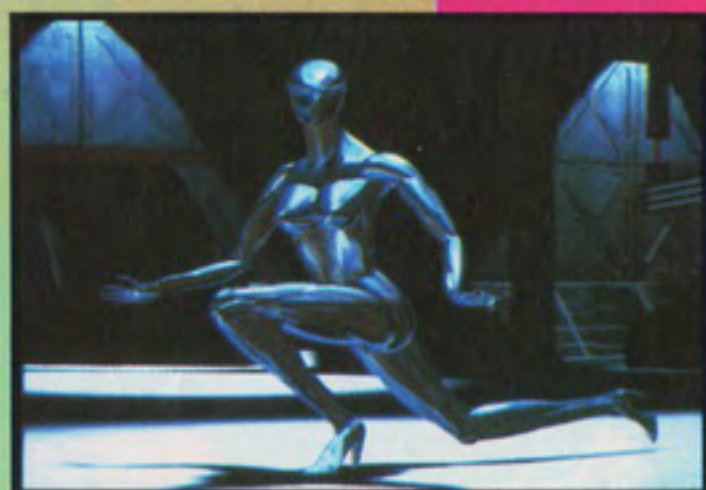
Le somiglianze fra questo robot ed un gigantesco scimmione sono tutt'altro che casuali. Questo enorme ammasso di ferraglia, con la sua mole a dir poco opprimente, rende bene l'idea dell'atmosfera che circonda tutto il gioco.

CRUSHER

Eccoci di fronte ad un droide non particolarmente massiccio, ma notevolmente pericoloso. Con le suo lunghe chele e con il capo sferra attacchi di tutto rispetto. In questo caso l'ispirazione ad un insetto si vede benissimo.

SOLDIER

Un modello dalle sembianze umane, dotato anche di una notevole intelligenza tattica. Il suo scheletro meccanico è coperto da un'armatura rinforzata.

FIGHTER

Questo è il penultimo avversario che dovrete affrontare, appena prima del Supervisor. Chiaramente ispirato ai cartoni animati giapponesi, è l'immagine classica del robot combattente.

SUPERVISOR

I programmatori, come finale, vi hanno tenuto una sorpresina di tutto rispetto. Un po' come il protagonista di **Terminator** è in grado di mutare la propria forma per meglio attaccarvi. State quindi sempre attenti alla forma che sta per assumere. Nel duello con questo droide la tattica è veramente importante.

L'atmosfera di Rise of the Robots è davvero fenomenale!

RISE OF THE ROBOTS

CASA PRODUTTRICE
MIRAGE

DATA DI USCITA
TBA

GENERE
PICCHIADURO

MACCHINA

di mezzo tra una bambolina stile Barbie e un viados brasiliano". A giudicare dalle curve di questo robot direi che il lavoro è già a buon punto...

E VAI CON LA TRAMA!

Volete che un gioco del genere non avesse una trama ben precisa? Certo che no! L'avventura si svolge nel ventiduesimo secolo sul pianeta di Metropolis 4. Una società segretissima, chiamata Electrocorp, si occupa della produzione di robot a fini militari ed industriali. Per cercare di eliminare la componente umana dalle catene di produzione hanno creato un nuovo tipo di droide intelligente, chiamato Supervisor. Sfortunatamente anche lui è stato disegnato da umani che, quindi, hanno commesso degli errori di programmazione. Questo gioiello della tecnica ha qualche rotella fuori posta e si ribella, coinvolgendo nel suo progetto anche gli altri robot del pianeta. L'Electrocorp decide allora di mandare un droide, dotato però di una mente umana, per riportare l'ordine su Metropolis 4. Indovinate un po' a chi tocca fare pulizia di droidi impazziti? Eh sì, proprio a voi!

POTEVAMO STUPIRVI CON EFFETTI SPECIALI...

La Mirage parla con grande orgoglio della grafica di questo gioco, ed ha ragione di vantarsi. E' riuscita a spremere il Mega CD per ottenere grafica in ray-tracing di una qualità che prima d'ora si era vista solamente sui CD-Rom dei PC. Infatti le scene animate che si possono osservare durante il gioco sono identiche a quelle del formato PC, con la solo riduzione dei colori utilizzati. La Mirage ha stimato in 300Mb la quantità di grafica contenuta nel disco, senza contare che è stato utilizzato un sistema, denominato 3D VC per ottenere delle prospettive 3D veramente entusiasmanti.

Si, ma non vale, questo è alto il doppio...

ENCICLOPEDIA DI •MODELLISMO E DIORAMI•

Come immaginare, conoscere e progettare ogni genere di modello in scala e poterlo realizzare con le proprie mani.

ENCICLOPEDIA Modellismo E DIORAMI

MONTAGGIO DEI KIT IN RESINA

Spedizione in Abb. Post. Gruppo II A/70

IN PIÙ

Il prestigioso modello della "Ferrari 308 GTB*"

* In caso di esaurimento verrà sostituito con un altro modello Ferrari.

UNA PROPOSTA HOBBY & WORK

CARTOLINA D'ORDINE

SÌ! Desidero ricevere l'opera completa **"ENCICLOPEDIA DI MODELLISMO E DIORAMI"**, secondo la seguente proposta:

- ☐ 1 - 6 volumi già rilegati, L. 255.000.
- ☐ 2 - 60 fascicoli + 6 copertine da rilegare, L. 225.000.

Insieme all'opera riceverò anche il modello della Ferrari.

COGNOME ____________ NOME ____________

VIA ____________ CAP ____________

CITTÀ ____________ PROV. ____________

TEL. ____________ FIRMA ____________

HOBBY & WORK Italiana Editrice srl
Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello B. (MI)

WORLD CUP

PREVIEW

Fra le tante simulazioni calcistiche, più o meno ispirate all'imminente campionato mondiale, non poteva mancare il gioco ufficiale di Usa 94. Ad assicurarsi questa importate licenza è stata una vecchia volpe del mercato internazionale dei videogiochi: la US Gold. Vista l'importanza del gioco, si pensava che il suo sviluppo sarebbe stato affidato ad un team di sicuro valore... Beh, vi dico solo che l'arduo compito è toccato ai Tiertex, già autori di **Super Kick Off**.

Il gioco vi vedrà impegnati nei campionati mondiali, il che vuol dire che probabilmente questo sarà l'unico modo di gioco (a parte la pratica e la partita secca) disponibili in questa cartuccia, a differenza delle altre sul mercato che presentano diversi tipi di coppe e campionati.

L'inquadratura adottata in **USA 94**, visti anche i precedenti lavori dei programmatori, è la classica veduta aerea. L'aspetto che si è cercato di privilegiare è stato il massimo livello di interazione da parte del giocatore: tutti i fattori sono totalmente sotto il vostro controllo, dalla scelta degli undici da mandare in campo fino alla posizione che devono assumere in campo in ogni diversa fase di gioco. Ci sono poi le solite opzioni che consentono di regolare

YOU'LL NEVER WALK ALONE!

Se l'Italia non si fosse qualificata per i mondiali, e non c'è mancato poi molto, penso che nessuna software house avrebbe pensato di inserire la nostra formazione nel proprio gioco. Visto che gli esclusi sono gli inglesi però, tutte le simulazioni d'oltremanica presentano, in aggiunta alle formazioni qualificate, anche la compagine bianco-blu. Ragazzi, è il momento di scioperare! Rifiutatevi di selezionare la squadra inglese, loro non si sono qualificati e noi non li faremo giocare neppure sui nostri monitor (va bene Marco, adesso siediti e tranquillizzati un attimo... Ndr)!

Ehi, ma cosa ci fa lì l'Inghilterra?

IL PONTEDERA AI MONDIALI!

Prima di ogni partita vi vengono mostrate tutta una serie di informazioni sul match (stato del terreno, arbitro, vento) e le opzioni fra le quali potete scegliere. Particolare importanza ha l'opzione di gestione tattica della squadra: il campo viene infatti diviso in settori e potete così regolare il comportamento dei vostri giocatori nel caso il pallone capiti in una qualsiasi delle zone del campo. Ai più esperti di voi, che possiedono anche un Amiga, questo ricorderà molto da vicino l'Edit delle tattiche di **Player Manager** e in effetti è proprio così! Altro particolare curioso, come già accennavo prima, è il fatto che vengono comunicate le condizioni atmosferiche: forse alla US Gold non sanno che molti degli stadi che ospiteranno i mondiali sono coperti o provvisti di coperture richiudibili...

Ecco le caratteristiche della nazionale di Brolin...

WorldCupUSA94™

USA '94

la velocità di gioco come meglio vi piace e di sagomare le caratteristiche del match, in fatto di durata e regole, come meglio vi piace. Sono presenti due metodi di controllo della palla, uno "alla **Kick Off**" che utilizza i tre tasti e un altro, nel quale si usa un solo tasto, e dove il comportamento della palla è semplificato per permettere anche ai giocatori meno esperti di avere piena padronanza del gioco. E' comunque il primo il modo che assicura i migliori risultati dal punto di vista della tecnica e della tattica.

Anche la grafica è stata curata fin nei minimi dettagli e per ogni giocatore sono stati studiati ben 3.000 frames di animazioni!

Al momento lo sviluppo del gioco è quasi ultimato e vi rimandiamo al prossimo numero per una recensione completa e dettagliata (come del resto tutte le nostre review) di quello che si presenta come uno dei seri candidati al titolo di miglior simulazione calcistica di USA 94.

VAI CON IL MOSTRO!

Fortunatamente non si tratta del faccione digitalizzato di Bio Massa che mangia, né di una simulazione del moviolone di Biscardi ma... quasi ci siamo. I ragazzi della Tiertex, per animare un po' le partite, hanno inserito una serie di animazioni che appaiono in un angolo dello schermo in determinate occasioni. Potrete così vedere in primo piano l'arbitro che vi sventola in faccia un bel cartellino rosso, oppure i vostri giocatori che piangono come bambini negli spogliatoi dopo essere stati eliminati dal mondiale. Sì, è una vaccata, ma noi siamo pagati per dire anche queste cose.

Occhio all'arbitro e al guardalinee nel riquadro!

Rigore! Arbitro cornuto...

C'è solo un Arrigo Sacchi (meno male... Ndr)

DYNAMITE

Incredibile questo livello è in tutto e per tutto simile al buon vecchio Nebulus!

Ecco solo uno degli innumerevoli boss di fine livello che il nostro Headdy incontrerà nel corso dell'avventura!

Dopo lo speciale dedicato ai Treasure, apparso sul numero scorso di Mega Console, torniamo a dare un'occhiata a un gioco destinato a conquistare copertine e riconoscimenti vari: Dynamite Headdy! In attesa della recensione completa che apparirà sul prossimo numero di MC, godetevi le nuove e succose foto di questo MEGA platform e prenotatelo sin d'ora dal vostro negoziante di fiducia!

Ormai abbiamo perso il conto dei vostri fax, delle telefonate e delle lettere che chiedevano, anzi "esigevano" ulteriori rivelazioni sui nuovi giochi della Treasure. La cosa non ci ha sorpreso più di tanto: dagli autori di **Gunstar Heroes** i lettori si aspettano solo grandi prodotti. Ebbene, la beta-version che abbiamo ricevuto dovrebbe tranquillizzarvi: **Dynamite Headdy** farà parlare molto di sé. In positivo, s'intende... Come sapete, si tratta di un platform a scorrimento orizzontale che include sette enormi livelli e la migliore grafica mai vista in un gioco del genere dopo quella di **Sonic 3**. Quello che rende **Dynamite Headdy** così speciale sono, innanzitutto, soluzioni grafiche e tecniche che ci hanno lasciato a bocca aperta. Non mancano le rotazioni à la Mode 7 che già avevamo apprezzato in **Gunstar Heroes**, ma quello che ci ha impressionato di più sono le dimensioni dei boss di fine livello: semplicemente E-P-O-C-A-L-I! Il numero degli sprites presenti su schermo è pazzesco, e i livelli di parallasse sono superiori a quanto visto prima su un Megadrive. Il tutto senza che l'azione di gioco risulti rallentata... Ma adesso lasciamo spazio a queste splendide immagini...

Gran brutta cosa trovarsi dentro un motore in funzione...

HEADDY

CASA PRODUTTRICE
SEGA

DATA DI USCITA
GIUGNO

GENERE
PLATFORM

MACCHINA

Il Saturn? E chi ne ha bisogno quando c'è Dynamite Headdy con i suoi Mega-nemici?

Questo, salvo ripensamenti, dovrebbe essere il nemico finale dell'ultimo livello...

Il mostro dello stage 3-4 è un vero trasformista...

Voi non ci crederete, ma in questo livello le piattaforme rotano su e giù con effetti incredibili!

Ed ecco Headdy con varie capocce e differenti effetti: trasparente, con la testa irta di aculei, velocissima, multi-testa, con sparo, testa di piombo (rallenta di brutto i movimenti), aspirapolvere, espressione da beota, testa per lanci lunghi, testa-martello, microscopico, assonnato e con la testa-bomba!

UFFICIALE

Ecco a Voi il Libro Ufficiale dell'Evento Sportivo Più Importante del Mondo

Fifa World Cup USA '94™: il Libro Ufficiale è la guida completa ai Mondiali di Calcio che ti permetterà di prendere parte ad un'esperienza grandiosa! Troverai infatti: ***• IL CALENDARIO DI TUTTI GLI INCONTRI*** -una guida completa per seguire lo svolgersi dell'intera competizione ***• I CAMPIONI*** -la carriera, le statistiche e i trofei di 21 grandi giocatori che domineranno la manifestazione negli USA ***• LE NAZIONI FINALISTE*** -profili delle 24 nazioni in gara e analisi delle prospettive di successo a USA '94 ***• STORIA DELLA COPPA DEL MONDO*** -un salto nel tempo per rivivere i momenti più grandi delle precedenti edizioni e per celebrare gli eroi che hanno fatto la storia del calcio ***• STADI E CITTÀ*** -per saperne di più sugli stadi e le città che ospiteranno le partite del Mondiale ***• REGOLE E TATTICHE DEL CALCIO*** -breve spiegazione sulle regole e tattiche del calcio, un glossario essenziale dei termini chiave del gergo calcistico.

FIFA

IN EDICOLA
80 PAGINE TUTTE A COLORI
SOLO Lire 12.000
un vero libro da collezione!

MEGA PREVIEW

RYAN GIGGS

Quei genialoidi degli inglesi hanno ormai realizzato una caterva di videogames dedicati ai giocatori più famosi della propria nazionale, magari anche più di uno. Non deve essere quindi sembrato vero alle software house d'oltremanica vedersi spuntar fuori un campioncino nuovo di zecca su cui buttarsi per poter affiancare un nome altisonante all'ennesima simulazione pedatoria. E' quello che è accaduto in pratica a Ryan Giggs, punta di diamante della nazionale gallese, nonché giovane astro nascente del firmamento della Premiere League. Eccoci qui dunque a parlare dell'imminente uscita del primo gioco a lui intitolato...

Vista la vicinanza dei Campionati Mondiali, alla Acclaim hanno giustamente pensato di non realizzare una simulazione del Campionato Inglese ed in particolare della squadra di Giggs, il Manchester United, bensì una ricostruzione di Usa 94. Potrete infatti scegliere una delle numerose nazionali presenti, compresa quella inglese (che, come tutti certamente saprete, non s'è nemmeno qualificata...), e portarla per mano fino alla conquista dell'ambitissima coppa FIFA. L'inquadratura è laterale e il controllo di palla dovrebbe essere una via di mezzo fra il pallone che schizza via "alla **Kick Off**" e quello incollata al piede "alla **FIFA Soccer**". in questo modo sarà possibile avere un gioco complesso e completo, ma non frustrante a causa dell'eccessiva difficoltà.

Il controllo del portiere merita un discorso a parte. E' infatti possibile scegliere un estremo difensore totalmente controllato dal computer, parzialmente sotto la vostra gestione oppure totalmente nelle vostre mani. Naturalmente quest'ultima ipotesi è da consigliare solo ai giocatori più esperti perché non è assolutamente facile stare in mezzo ai pali. La grafica dovrebbe essere il fiore all'occhiello di questa simulazione: i giocatori sono ottima-

Il portiere esce sui piedi dell'attaccante: tira aria di rigore...

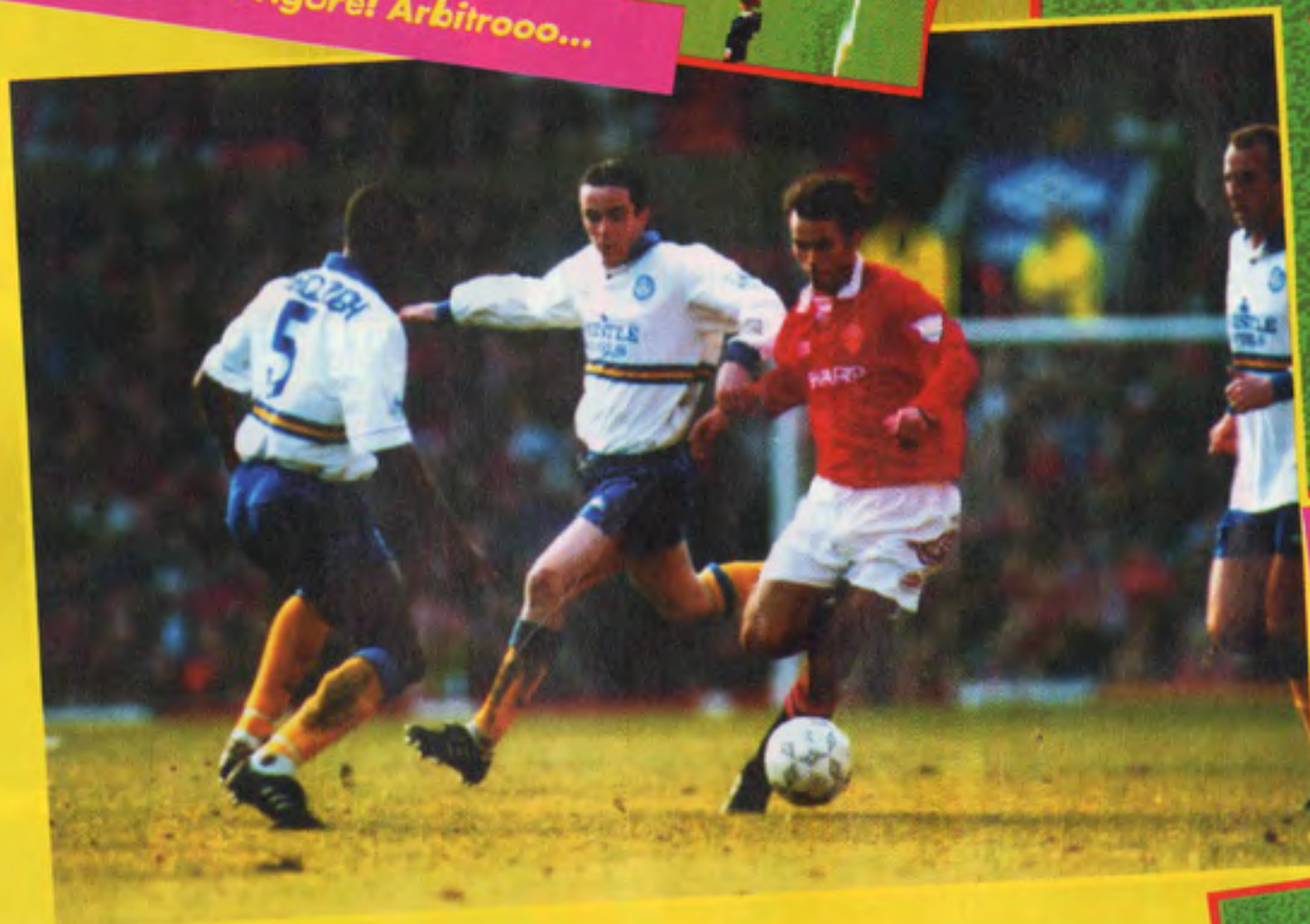
Ed è goool! Notate l'espressione di disappunto dei giocatori brasiliani...

Sì, ma questo è rigore! Arbitrooo...

Ma che casino sarà mai?

E l'Italia si sciroppa un bel golletto... Chi ha sbagliato, Pagliuca?

Un bel cartellino giallo non ce lo leva nessuno...

CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM
DATA DI USCITA
AGOSTO
GENERE
SPORTIVO
MACCHINA

mente definiti, se si eccettua forse il portiere, e si muovono in modo incredibilmente naturale in campo. I colpi poi sono realizzati con grande realismo ed è probabile che i grafici abbiano preso delle immagini digitalizzate da cui ricavare gli sprites del gioco.
L'attesa intorno a questo titolo è parecchia, anche perché i programmatori non sono altro che il team Park Place, già autore di **John Madden Football '92, NHLPA Hockey** e **Muhammad Ali Heavyweight Boxing**, tre fra i migliori titoli sportivi sinora disponibili per Megadrive. Comuque non preoccupatevi: l'uscita è annunciata fra poche settimane e per una Megarecensione vi rimandiamo quindi al prossimo Meganumero!

BUB

A grande richiesta torniamo a parlare di Bubsy II, un mega-sequel alla quale la Accolade sta lavorando ormai da parecchi mesi. Dopo la Preview pubblicata sul numero 2 di MC, eccovi un aggiornamento con tante foto sugose del rivale numero uno di Sonic The Hedgehog!

La grafica di Bubsy II è uno dei punti di forza del gioco, ma la Accolade non ha certo dimenticato il fattore giocabilità...

▲ *Bubsy II contiene quindici mega livelli e tre sottogiochi. Uno di questi farà certamente la gioia dei vecchi nostalgici: è proprio lui, il mitico Frogger!*

▲ In questo secondo episodio Bubsy può scomparire all'improvviso selezionando l'opzione "buco". Prego? Ok, rifo: potete aprirvi un varco spazio-temporale e saltarci dentro, per poi riapparire da un'altra parte dello schermo (avete presente i warp di Asteroids?). Un'ottima soluzione per scansare tarpani in sovrannumero!

CASA PRODUTTRICE

ACCOLADE

DATA DI USCITA

GIUGNO

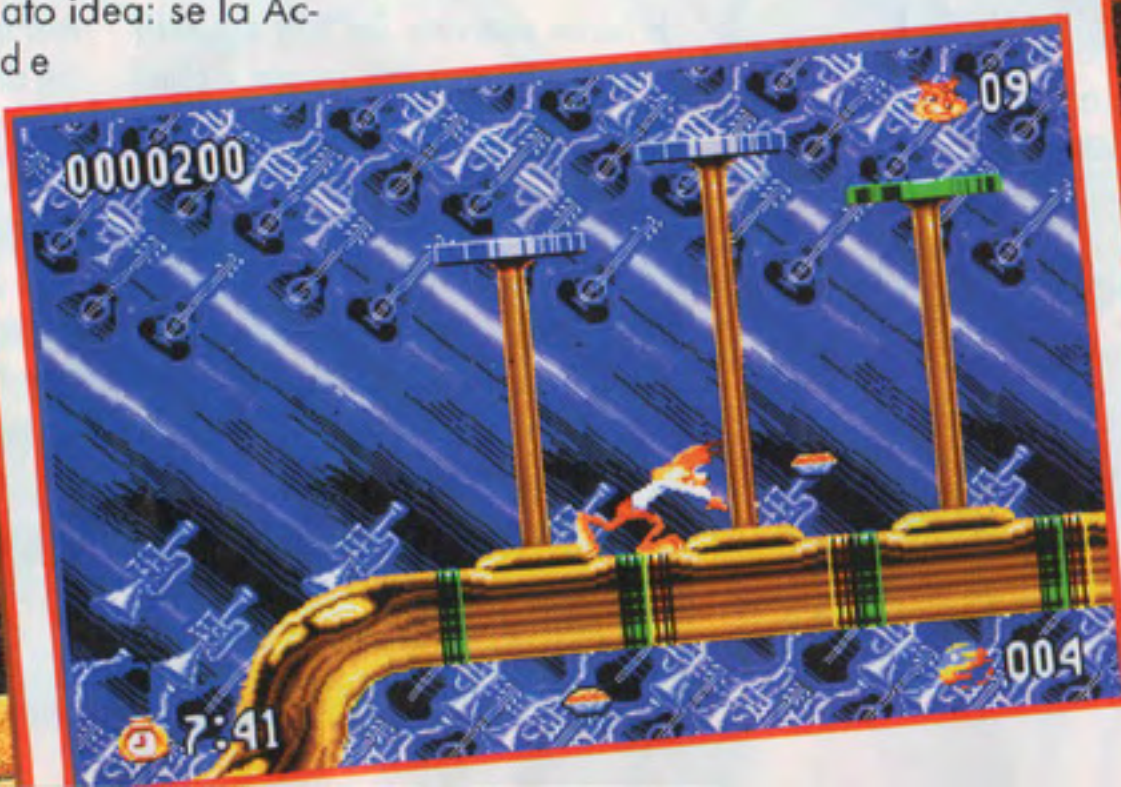
GENERE

PLATFORM

MACCHINA

▲ Bubsy II è più di un semplice gioco di piattaforme: potete decidere l'obiettivo di ogni livello, stabilire se raccogliere diamanti oppure terminare una sezione nel minore tempo possibile... Una grande trovata per accrescere la longevità del gioco, non vi pare?

▲ Bubsy 2: un seguito epocale o uno dei tanti platform inutili che si dimenticano dopo mezz'ora? Solo Mega Console ve lo può dire...

Una premessa doverosa. Molti di voi staranno pensando che superare la qualità di **Sonic 3** sia un'impresa assolutamente impossibile. E' quello che credevamo anche noi fino a pochi giorni fa. Poi abbiamo visionato la beta version di **Bubsy II** e abbiamo cambiato idea: se la Accolade mantiene le promesse, avremo per le mani un grande gioco di piattaforme. Una minaccia per il porcospino blu? Vedremo. Intanto vi basti sapere che la sezione di gioco cooperativo di **Bubsy 2** è molto divertente e le animazioni sono addirittura galattiche. Resta una grossa incognita sul fattore "longevità" (leggi "difficoltà"), ma il resto butta benissimo. Il gioco sarà ufficialmente presentato a Chicago, fra circa un mese, il che significa che potrete trovarlo recensito molto, molto presto su queste pagine...

▲ Bubsy potrà guidare un biplano, utilizzare un bazooka, indossare una muta da sub nei livelli subacquei, piazzare bombe a orologeria nella migliore tradizione dei dinamitardi di Bomberman... Copiare da uno è plagio, da molti, ricerca...

PREVIEW

ITCHY AND

UN VERO SERIAL

Non è ancora stato deciso l'ordine con cui verranno affrontati i livelli, comunque alla Bits i nove livelli sono già in fase avanzata di studio, tutti in perfetto stile cartoon e con tonnellate di umorismo e trovate demenziali.

IL CANTIERE

Poteva mancare il tipico cantiere americano di un grattacielo in costruzione? Certo che no, e qui i nostri eroi si muoveranno fra gru, sacchi di cemento e martelli pneumatici. Probabilmente questo sarà uno dei pochi livelli con il solo scorrimento verticale, anche se la decisione definitiva non è stata ancora presa.

VILLAGGIO MEDIOEVALE

Ecco i due simpatici animaletti rispediti indietro nel tempo, all'epoca dei cavalieri coraggiosi e delle principesse rapite. Dovranno stare attenti a catapulte, ponti levatoi e... pentoloni di olio bollente!

IL GALEONE SPAGNOLO

Un'altra avventura storica che ha come ambientazione un galeone spagnolo del periodo delle colonie americane. Qui Itchy e Scratchy saranno alle prese con cannoni e alberi maestri.

LA FABBRICA

Cosa c'è di meglio di una catena di montaggio di una moderna fabbrica per giocare un po' al gatto col topo? Niente, peccato che voi siate il topo...

SELVAGGIO WEST

Tipica ambientazione da Bip Bip e Willy Coyote: i protagonisti dovranno muoversi fra canyon e cactus, stando sempre attenti ai pellerossa che passano per caso.

ABISSI MARINI

Nelle intenzioni dei programmatori questo livello dovrebbe vedere i due simpatici animaletti nuotare nelle profondità marine, nei pressi del galeone spagnolo già visitato in precedenza (e adesso colato a picco).

SPAZIO

Non è ancora stato deciso se ambientare questo livello su una base orbitante o sulla superficie della Luna. Sarà divertente in questo caso vedere le armi a disposizione dei personaggi.

PREISTORIA

Anche qui un piccolo tributo a **Jurassic Park**: un livello ambientato fra i dinosauri e molti versi ricorda vicino alla saga dei Flinstones.

LA CASA

Il livello finale, e anche il più ampio, che vedrà gatto e topo darsi battaglia nei diversi ambienti di un villino, in perfetto stile **Tom & Jerry**, ma con un arsenale di armi veramente all'avanguardia.

Ricordate i bei tempi quando i cartoni animati erano un'incredibile compilation di mazzate in testa, bombe che scoppiavano in faccia e pianoforti che cadevano come pioggia dai grattacieli? I tempi in cui Jerry ne faceva di tutti i colori al buon vecchio Tom, che finiva immancabilmente ogni puntata con un gran mal di testa e un pugno di mosche in mano? Beh, ora le cose sono cambiate: sono arrivati i robot alla Gundam e i guerrieri come Ken. Per fortuna le botte "vecchio stile" sono ritornate grazie allo show televisivo preferito di Bart Simpson, **Itchy & Scratchy**. I due, grazie alla loro popolarità, si sono guadagnati il diritto di diventare protagonisti di un platform game targato Acclaim. Le loro avventure non hanno mai avuto una trama particolarmente elaborata (in pratica si pestano e basta), così la Acclaim ha avuto praticamente carta bianca per poter ricreare la struttura di questo gioco. **Itchy and Scratchy** si presenta come un cartone interattivo, in cui il giocatore impersona il roditore Itchy e deve evitare

It's Hammer-Time...

SCRATCHY

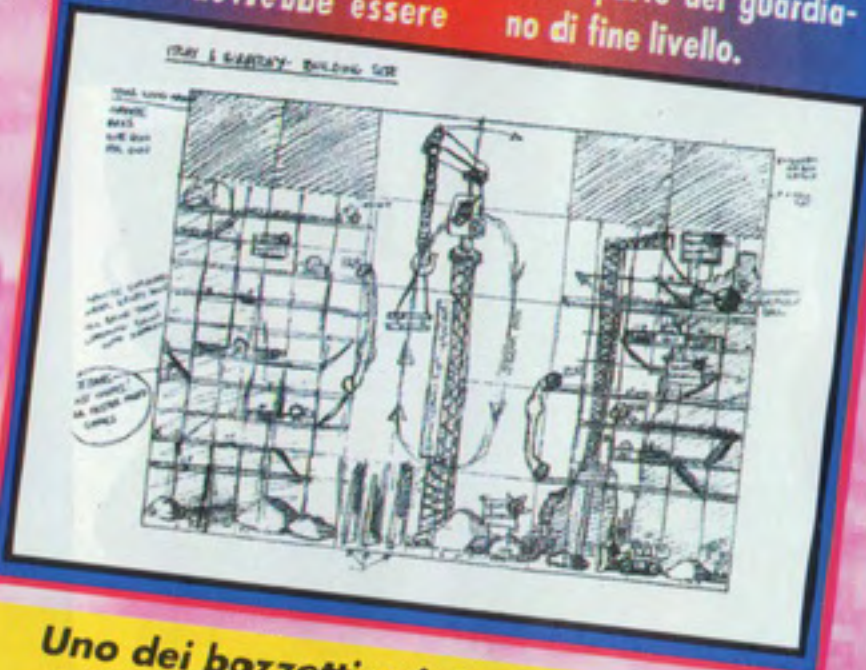
CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

DATA DI USCITA
AUTUNNO

GENERE
PLATFORM

MACCHINA

COSE DA TOPI

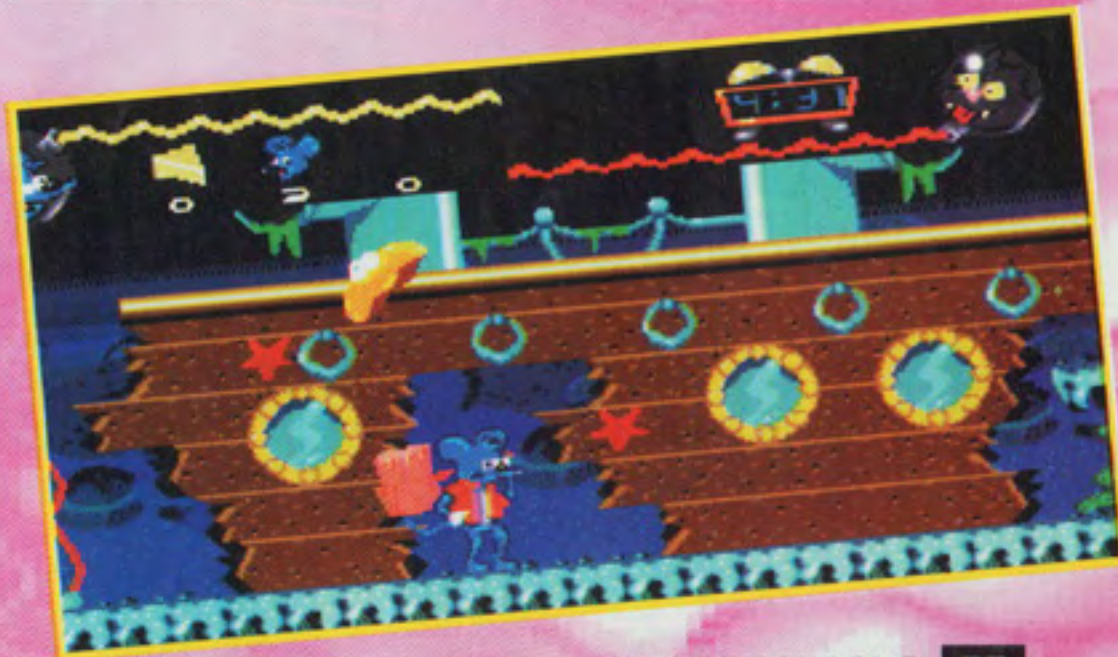
La Bits Software ha realizzato prima su carta gli schemi di tutti i livelli, che dovrebbero essere tutti dello stesso tipo, cercando di far stare tutto quello che avevano in mente in 8 Megabit. Il grosso del gioco dovrebbe essere rappresentato da un platform a scrolling multidirezionale in cui il topolino scappa da una parte all'altra inseguito dal gatto. Alla fine di ogni stage i due si trovano davanti e Scratchy fa la parte del guardiano di fine livello.

Uno dei bozzetti originali usati dalla Bits Software per realizzare Itchy and Scratchy

Itchy, hai dimenticato le gambe un paio di metri indietro!

ARMI NON CONVENZIONALI

Proprio come accadeva nel cartone animato, Scratchy ha un repertorio molto ampio di armi, e anche di veicoli, da usare nella caccia all'indifeso Itchy. Il roditore però è indifeso solo fino ad un certo punto perché nel corso del gioco anche lui è in grado di trovare simpatici oggettini come granate e asce per rendere al gatto la vita più dura.

Argh! Scratchy viene sadicamente splittato a metà...

i diabolici attentati alla propria vita studiati dal perfido gattone Scratchy. Il gioco si sviluppa attraverso nove livelli e l'unico modo per completarli è quello di utilizzare tutti gli oggetti che trovate in giro per cercare di mandare Scratchy nel paradiso dei gatti. Se pensate al numero di livelli presenti, al vecchio proverbio "aver nove vite come i gatti" e alla fine che il felino fa alla fine di ogni schema, capirete perché non fosse possibile immaginare un decimo livello. Il gioco è stato affidato alla Bits Software, che sta puntando su una realizzazione in perfetto stile cartoonistico per produrre una cartuccia degna di successo. Attualmente **Itchy and Scratchy** è giunto alla metà del progetto di sviluppo e bisognerà quindi aspettare fino ad autunno per poterlo vedere in versione definitiva sugli schermi del Megadrive.

IL CARTONE CHE NON C'È

Di videogiochi tratti da cartoni animati ormai ce ne sono a vagonate, ma in questo caso la situazione è diversa. Itchy and Scratchy non è una vera serie di cartoons, ma uno spettacolo visto alla TV da un altro personaggio di un'altra serie, i Simpson. In pratica, la conversione di un cartoon dentro un cartoon. Ma si può?

MEGA ▶ DROPZONE ◀

PREVIEW

E la versione Saturn dov'è?

DROPZONE

CASA PRODUTTRICE
CODEMASTERS

DATA DI USCITA
TBA

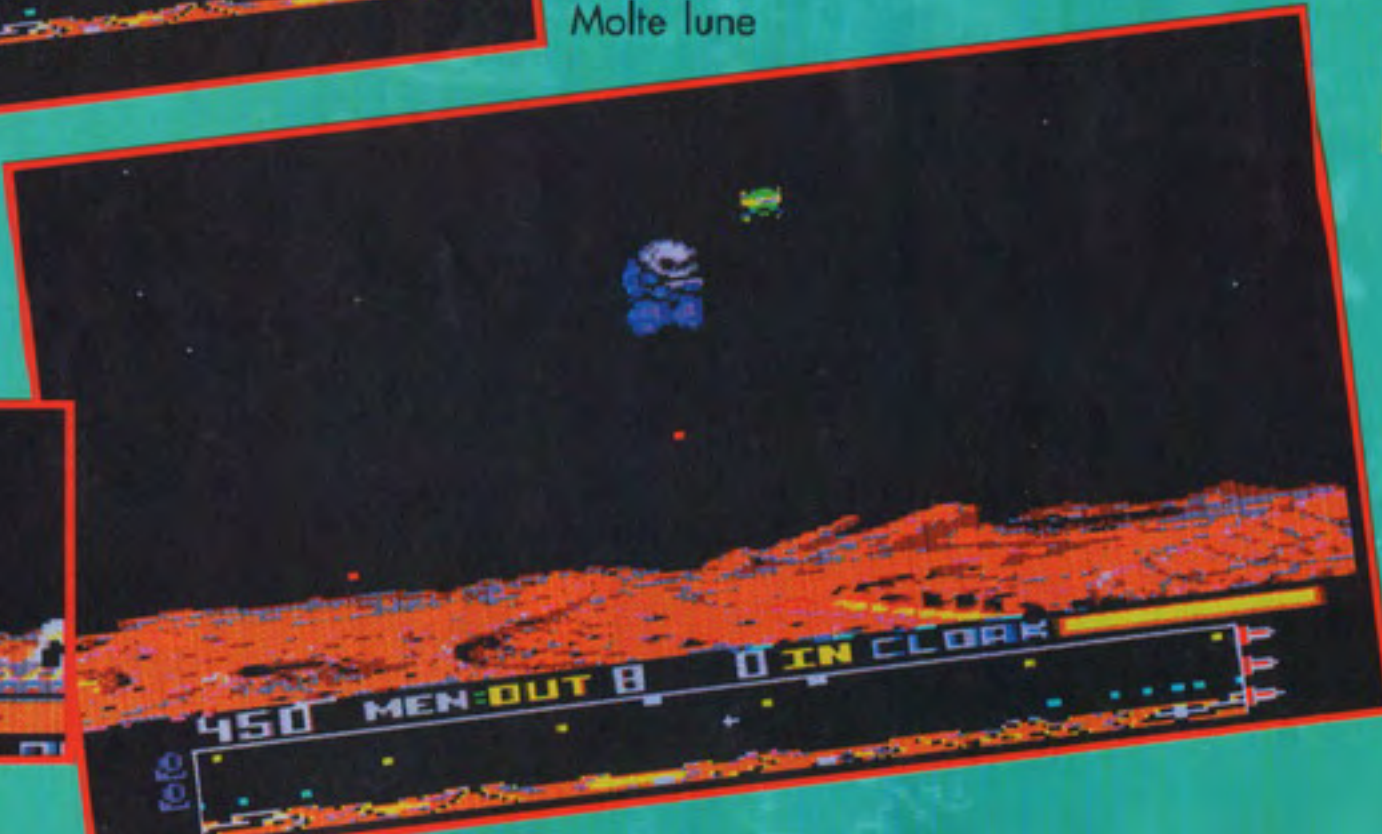
GENERE
SPARATUTTO

MACCHINA

Patiti dei "bei tempi che furono", uscite dalle vostre tane e tenete bene aperti i padiglioni auricolari: quel classico del genere sparatuttistico che è **Dropzone** sta per piombare su Master System e Game Gear per gentile concessione della Codemasters. Giusto nel caso che siate rimasti imprigionati in un buco nero con delle fette di prosciutto sugli occhi per l'ultimo decennio, vi diremo che nel gioco impersonate un ardimentoso pilota spaziale che scorrazza fra le stelle salvando naufraghi planetari, schiaffando i poveretti in un buchetto e riducendo in atomi oggetti ostili non identificati. Tutto qui, direte voi. Beh, in effetti sì, ma non sapete quant'è divertente! Creato per il Commodore 64 in tempi videoludicamente remotissimi (i primi anni '80, per l'esattezza), **Dropzone** è stato la fonte originale della frase "non li fanno più come una volta" e altri simili commenti poco lusinghieri. Molte lune fa, quando abbiamo avuto l'occasione di farci una partita, la versione per l'8-bit Sega presentava una grafica pressoché identica a quella del gioco originale (pietosa, eppure tollerabile), ma la Codemasters, nella sua infinita saggezza, ha pensato bene di darle una sistemata. Per il meglio o per il peggio, non si sa, ma la cosa certa è che la versione per Master System mantiene la stessa velocità e giocabilità (ambedue incommensurabili) del gioco per il C64. Si preannuncia quindi una recensione non priva di commenti positivi, almeno per quanto riguarda i fattori sopracitati.

Una bella doccia nella lava fa sempre bene...

Azione "alla Defender" in Dropzone...

DRAGON

PREVIEW

Kung Fu Fighting?

CASA PRODUTTRICE

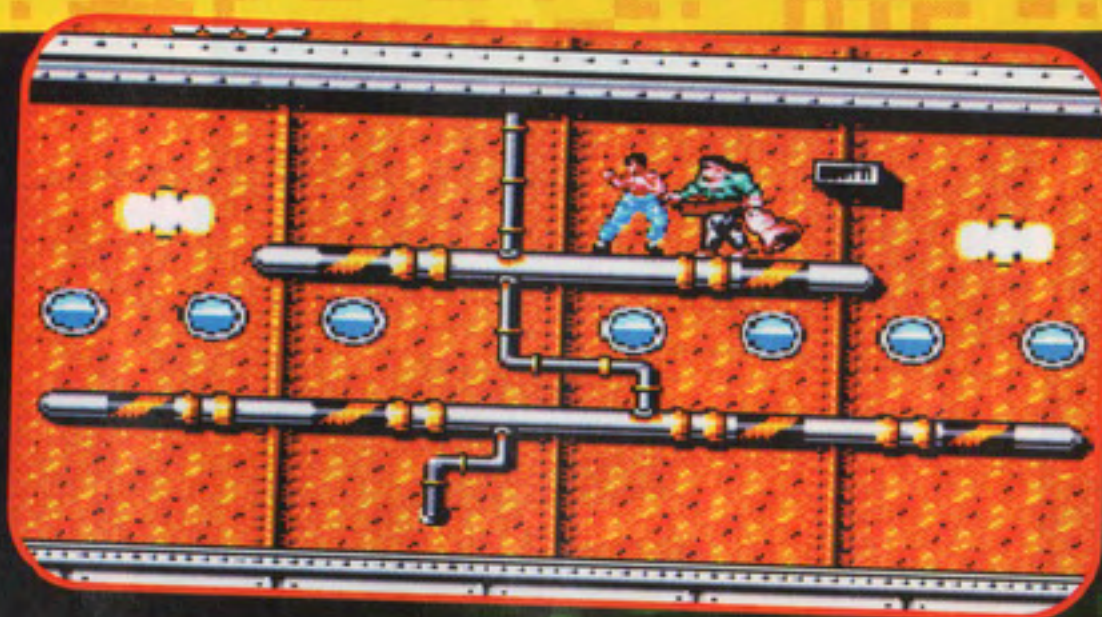
VIRGIN

DATA DI USCITA

SETTEMBRE

GENERE

PICCHIADURO

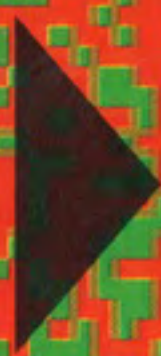
MACCHINA

Bruce Lee, asso delle arti marziali, è morto da ormai un ventennio, ma non è mai stato dimenticato (né probabilmente lo sarà mai). La sua storia è stata recentemente immortalata nel film Dragon: La Storia di Bruce Lee, che seguiva il suo viaggio da Hong Kong all'America e quindi la sua ascesa verso la celebrità, fino a quando la sua vita fu tragicamente recisa alla tenera età di 32 anni da una misteriosa malattia cerebrale. Alcuni mesi fa vi abbiamo presentato in anteprima il tie-in videoludico per Megadrive (attualmente ancora in attesa di essere distribuito), ed ora eccoci a fare la conoscenza della versione per il Master System. A differenza del gioco per la macchina a 16-bit (un picchiaduro one-on-one sullo stile di Street Fighter 2), la versione Master System di Dragon è un beat 'em up a scorrimento orizzontale "modello Streets Of Rage". Nei panni di un Bruce Lee munito di un gustoso assortimento di pugni, calci, salti, supersalti e mosse speciali, si scorrazza per le strade facendo vedere i sorci verdi ai rivali (ovviamente legioni) del Drago.

Il gioco si compone di vari livelli, ognuno suddiviso in tre mini-stage con fondali presumibilmente ispirati alle scene di maggior rilievo del film. I pestaggi iniziano nelle cucine per poi spostarsi in una cella frigorifera (che somiglia non poco alle cucine, se si eccettuano i blocchi di ghiaccio sparsi qua e là). Al termine dell'ultimo mini-stage è necessario sfruttare appieno tutte le proprie abilità marziali per affrontare l'inevitabile boss, solitamente grosso come un armadio (o, se volete, Bio Massa). Fra un ceffone e l'altro, ci sono anche diversi oggetti da raccogliere, come i cuoricini rosa che estendono la barra vitale di Bruce o bonus più bizzarre quali campane e fuocherelli, con cui i pugni del nostro acquistano più forza. Vi sono inoltre fusti di petrolio che possono essere utilissimi a Bruce gettandoli contro un nemico.

Insomma, gli ingredienti giusti per fare di Dragon un buon picchiaduro ci sono tutti, ma per verificare appieno la giocabilità dovremo attendere ancora qualche mesetto. Nel frattempo, rifatevi gli occhi con le schermate qui riprodotte e preparatevi psicologicamente alla futura recensione completa...

'a Van Damme, vatte a nasconne...

Bruce ulu-Lee, lupo ululà...

MEGA FUMETTI IN

Chi di voi non ha mai letto un fumetto? Come pensavo: nessuno. Certo, le tendenze sono spesso divergenti: gli americanofili, ad esempio, stravedono per qualsiasi produzione targata Marvel, DC, Image, Dark Horse e così via, mentre i jappofanatici non possono vivere senza i manga di Masakazu Katsura o Katsuhiro Otomo. A questi si aggiungono i fumettari italiani, cresciuti assieme agli albi Bonelli, alle tavole di Manara, di Pazienza... In redazione sembra che il primo gruppo abbia avuto la meglio sulle altre fazioni, e il risultato è questo MEGA-speciale sui videogiochi per Megadrive e Mega CD ispirati ai celebri super-eroi a stelle e strisce...

Jim Lee, Frank Miller, Todd Mc Farlane, Alan Moore, Jim Starlin, Neil Gaiman, John Byrne... Sono solo alcuni dei nomi dei protagonisti del fumetto statunitense. Non tutti sono americani, ma la maggior parte di loro ha riscosso un grande successo grazie a case editrici colossali come Marvel o DC. Non sorprende quindi che molti degli eroi cartacei a cui hanno dato vita siano diventati personaggi elettronici di videogames di successo per le piattaforme Sega. In queste pagine passiamo in rassegna i titoli più succosi disponibili attualmente per i fanatici dei comics... Siete pronti?

SPIDERMAN, TU SEI L'UOMO RAGNO...

Il primo gioco ispirato al mitico Spidey è **Spiderman VS The Kingpin** (Sega), per Megadrive. Si tratta di un action/adventure piuttosto avvincente che vanta una buona grafica e un gameplay efficace, anche se i videogiocatori più esigenti potrebbero storcere un po' il naso di fronte alla struttura di gioco talvolta un po' ripetitiva. Commercializzato circa due anni fa, **Spiderman vs The Kingpin** non è malaccio, ma ne consigliamo l'acquisto solo se disponibile in offerta speciale.

La Acclaim ha dimostrato un certo interesse per i comics ispirati all'Uomo-Ragno. La software house americana, responsabile di due fenomeni videoludici come **Mortal Kombat** e **NBA Jam**, ha commercializzato qualche mese fa il buon **Spiderman/X-Men: Arcade Revenge's**. Potete controllare il leggendario Uomo-Ragno e quattro rappresentanti degli X-Men. Si tratta, in sostanza, di un platform/action piuttosto giocabile, anche se tutt'altro che facile in certi punti. Tuttavia, se già possedete titoli come **Flashback**, **Gunstar Heroes** o **Rocket Knight Adventures**, potreste benissimo farne a meno.

I possessori di Mega CD dovrebbero invece dare un'occhiata a **Spiderman CD**. La trama ricorda molto da vicino quella della versione su cart, ma oltre a vantare nuove locazioni, include la colonna sonora dei Mr. Big. Vabbé, non è il massimo, ma è già qualcosa: vista la carenza di software di qualità per MCD, **Spiderman CD** resta un gioco consigliato. Se volete saperne di più,

Spiderman VS the Kingpin: nonostante oggi appaia un po' datato, non dovrebbe deludere i fans di Peter Parker...

La sezione di guida di Batman Returns per Mega CD resta una delle cose più belle mai viste sul CD-ROM Sega...

Cinque supereroi in un'unica cartuccia... Cosa volete di più?

rileggetevi la recensione apparsa sul primo numero di **Mega Console**.
Fra qualche settimana sarà invece commercializzato un secondo gioco targato Acclaim: **Spider-Man/Venom: Maximum Carnage**: un beat 'em up a scrollimento assai promettente.

MEGA X-MEN!

I fumetti dedicati al gruppo di super-eroi degli X-Men sono tra i più venduti negli States. Non deve quindi sorprendere la marea di titoli disponibili per Megadrive ispirati al team del Dr. Xavier. Abbiamo già citato **Spiderman/X-Men** che aveva come protagonisti oltre a Spidey nientepopodimeno che Ciclope, Wolverine, Storm e Gambit. A proposito: qualcuno di voi ha notato che nel gioco Cyclops e Wolverine indossavano i costumi sbagliati? Cose belle...
Più appetibile è invece il titolo dedicato agli **X-Men** realizzato dalla Sega, sempre per Megadrive. Il gioco consente a due giocatori di prendere parte all'azione, ed è, in sostanza, un platform / action. Il videogioco enfatizza la necessità del gioco di squadra, una delle caratteristiche vincenti del fumetto. **X-Men** vanta sei livelli strapieni di power-up, passaggi segreti e avversari d'ogni genere. Pur non essendo eccezionale, resta caldamente consigliato ai fans del gruppo. Una versione per Game Gear dovrebbe uscire a momenti, e si annuncia altrettanto massiccia.

BATMAN LIVES!

Il pipistrello mascherato non passa mai di moda. Dopo il grandioso restyling operato da Miller qualche anno fa, oggi Batman vive una seconda giovinezza grazie alla eccellente serie animata, trasmessa in Italia da Canale 5. **Batman III**, terzo film ispirato alle avventure del popolare eroe in calzamaglia, uscirà sul grande schermo nel corso del 1995, quindi potete mettere in preventivo decine di tie-in per ogni sistema videoludico. Ma vediamo cosa è disponibile ORA.
Cominciamo con un titolo "old". Qualche anno fa la Sunsoft ha lasciato il segno con un ottimo platform/picchiaduro intitolato sorprendentemente **Batman**. Il gioco miscelava perfettamente l'azione del film ai tempi frenetici dei migliori picchiaduro. Non parliamo poi del sonoro: la colonna sonora è veramente ottima, e persino oggi, dopo tanti anni, non ha perso il suo fascino. Se lo trovate usato o a un prezzo di saldo, compratelo assolutamente.
Lo stesso non si può dire di **Batman Returns**, programmato distrattamente dalla Sega in tempi più recenti e commercializzato in contemporanea con l'uscita del film di Burton. Come per **Jurassic Park**, la Sega si è limitata a reciclare banalmente qualche sezione platformica orribilmente stereotipata, aggiungendo una grafica mediocre e condendo il tutto con una giocabilità assolutamente convenzionale. Deludente.

Molto più interessante, invece, è la versione digitale: **Batman Returns** per Mega CD va considerato sotto un'angolatura differente. Si tratta, fondamentalmente, di due giochi. Il primo è praticamente la versione su cart della quale abbiamo già abbondantemente (s)parlato. Il secondo invece è una sezione di corsa assolutamente galattica, che sfrutta a fondo le caratteristiche avanzate del Mega CD. Il risultato è un racing-game veloce e fluido, che fa di **Batman Returns** uno dei migliori titoli mai usciti per MCD. Avrebbero dovuto ampliare questa sezione e lasciar perdere quella platform, ma, ehi, non si può avere tutto dalla vita, vi pare?
All'orizzonte va profilandosi **Batman: The Animated Series** (Konami), che uscirà prima per SNES e in seguito per MD.

Oltre ad un'ottima grafica, The Incredible Hulk promette ore di gioco all'insegna dell'ultraviolenza digitale.

Violenza gratuita? Mah, comunque sia Lobo è un mito...

IL RESTO

Lasciate perdere **Captain America and The**

Avengers, squallida conversione dell'omonimo coin-op curata dalla Data East. E' un picchiaduro a scorrimento che include qualche (scarsa) sezione shoot'em up. Non manca l'opzione di gioco a due, ma questo non basta a rendere un giochillo monotono e ripetitivo qualcosa di appetibile. Idem con patate per l'anonimo **Superman** della Sunsoft. Molto più croccante sembra essere invece **The Incredible Hulk** (US Gold), che uscirà a giugno. Il team di sviluppo del gioco, i Probe, hanno realizzato la versione Sega di **Mortal Kombat**, e stanno già lavorando al seguito. Buone credenziali, non vi pare? Uno speciale completo su **Hulk** è apparso sul primo numero di Mega Console, e la recensione del gioco è pressoché imminente.

IN PILLOLE

Tra pochi mesi saremo letteralmente invasi da una marea di videocomics, ovvero di videogames ispirati a supereroi americani di ogni tipo. La Sunsoft sta lavorando ad un mega picchiaduro ispirato alla **Justice League**, dall'omonimo fumetto targato DC. La Sony invece sta lavorando a **The Spawn** (Image), la versione interattiva dell'ottimo fumetto di Todd Mc Farlane disponibile anche in italiano nelle edicole più fornite. Altettanto atteso è **The Death of Superman**, un gioco d'azione della Sunsoft che sarà presentato a Chicago, anche se da quello che abbiamo potuto già vedere sembra una semibidonata... La TH-Q, che sta attualmente completando **Akira** per Megadrive e Mega CD, si butterà presto su **Wild C.A.T.**, altro picchiaduro a scorrimento sulla falsariga di **Streets of Rage**. Anche **Yungblood** e **Shadowhawk** saranno presto videogiochilli, ma la notizia più esaltante riguarda certamente **Lobo**, l'ultraviolento e ultravolgare cult-comic della DC che i tipi della Ocean stanno trasformando in un altrettanto esagerato videogame! Sempre la Ocean sta lavorando a **Green Lantern**, un action/adventure ispirato all'omonimo fumetto.

Conclusione: ne avremo di roba da leggere... Oh, pardon, da giocare!

Judge Dredd uscirà a breve su Super Nes: e la versione Megadrive?

Superman: mai visto niente di più brutto...

Il tie-in di Green Lantern? Ma fateci il piacere...

100% CONSOLE NINTENDO
NES • SUPER NES • GAMEBOY
SUPER CONSOLE
ANNO 1 • NUMERO 5
GIUGNO 1994
L.5.000
FRS 7.50
FUTURA PUBLISHING
E' IN EDICOLA
SUPER NES
INCREDIBLE HULK
BUBSY 2
WORLD CUP '94
WORLD CUP STRIKER
EMPIRE SOCCER
MEGAMAN SOCCER
EYE OF THE BEHOLDER
STAR TREK - NEXT GENERATION
BARKLEY - SHUT UP & JAM!
KNIGHTS OF THE ROUND
ASTRO GO GO!
NES
JUNGLE BOOK
GAMEBOY
POP'N'TWINBEE
JIMMY CONNORS TENNIS
ULTRA GOLF
ROAD RASH
MONSTER MAX
SPECIALE USA '94
KICK OFF 3, FIFA SOCCER, RYAN GIGGS, SENSISOCCER GAMEBOY E ALTRI ANCORA!
BOMBERMAN 2
ESPLOSIONI A CATENA SUL SUPER NES!
MUSCLE BOMBER
IL WRESTLING GUIDA L'INVASIONE DELLA CAPCOM!

TOMCAT

REVIEW

Dunque, facciamo un riepilogo della situazione... Fino a qualche anno fa i nemici giurati degli americani, almeno secondo la cinematografia a stelle e strisce, erano i russi: con la loro vodka, i colbacchi, gli uomini del Cremlino che controllavano ogni minimo aspetto della vita degli appartenenti alla Unione delle Repubbliche Socialiste... Poi sono arrivati i giapponesi: pieni di mafia fino alle orecchie, lavoratori indefessi (e anche un po' fessi, visto che sgobbano quotidianamente in ufficio dalle 12 alle 16 ore, quasi come al reda di **Mega Console**...), il sushi... Infine, è stata la volta dei pazzi dittatori mediorientali: ispirandosi chiaramente alla realtà, registi e produttori americani da quattro soldi hanno sfornato una serie di pellicole devastanti aventi come protagonisti (cattivi, ovviamente) iracheni, arabi, pakistani... Ultimamente c'è stato un ritorno di fiamma: i russi stanno tornando a farla da padrone, così la Sega per realizzare il film interattivo che tutti aspettano da anni, ha deciso di rispolverare i buon vecchi Boris, Jgor e Nikita.

In effetti, **TomCat Alley** ha tutto quello (in positivo e, molto di più, in negativo) che aveva **Top Gun**: i buoni sentimenti, i bravi (USA) contro i cattivi (URSS), l'azione, le esplosioni, la dolce pulzella, le scene spettacolari... Manca solo Tom Cruise e per questo non potremo mai ringraziare abbastanza la Sega.

Parliamo del gioco... Avete presente **Afterburner**? Avete presente **Firefox**? Bravi, miscelateli: il risultato è un arcade blastatutto con delle sequenze in FMV devastanti, ma dal gameplay limitato. E aspettate a sapere il meglio: il pilota dell'aereo... non siete voi! Ebbene sì, tutto quello che dovrete fare è controllare l'arsenale, scegliere le armi,

Una pittoresca immagine di Tom Cat Alley... Tom Cruise non sei nessuno...

Wooooh! C'è mancato poco! Un caccia nemico salta in aria con una spettacolare esplosione...

ALLEY

sparare a destra e manca, tenere i contatti radio

Beccatevi questa spettacolare intro in sequenza... I giochi stanno diventando sempre più simili ai film, non vi pare?

Velivolo nemico in vista: se riuscite a targettarlo fate partire una minella...

e vaccate simili. Oh, ma volete mettere la differenza fra reggere una ricetrasmittente e imbracciare la cloche di un aereo da 200 miliardi di dracme? Non scherziamo nemmeno, guyz...

La simpatica tipa ai comandi del caccia si chiama Ratchet. Impressionatela nei cieli e magari riuscirete persino combinare un appuntamento...

COMMENTO

Ok, ragazzi, ve la farò breve: ecco cinque buoni motivi per sbavare di brutto di fronte a **TomCat Alley**:

Primo: **TomCat Alley** utilizza un full-motion-video a tutto schermo realizzato con l'upgrade grafico denominato Cinepak, di altissima qualità. Le foto parlano da sole.

Secondo: Gli effetti speciali sono stati realizzati in collaborazione con un veterano di Hollywood, che ha lavorato alla serie cinematografica di **Star Trek**. I protagonisti del gioco sono veri attori e piloti professionisti, le cui performances sono state digitalizzate.

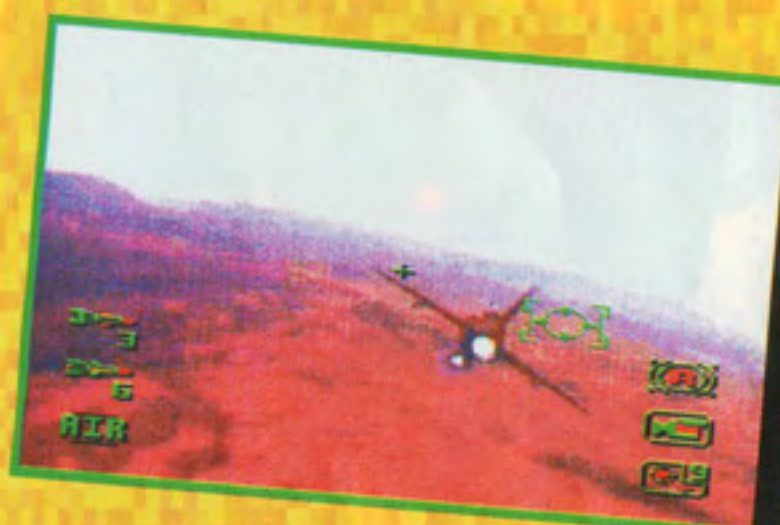
Terzo: La prospettiva del gioco varia continuamente come in un vero film. **TomCat Alley** è tutto quello che **Afterburner** non era: qualcosa di apocalittico.

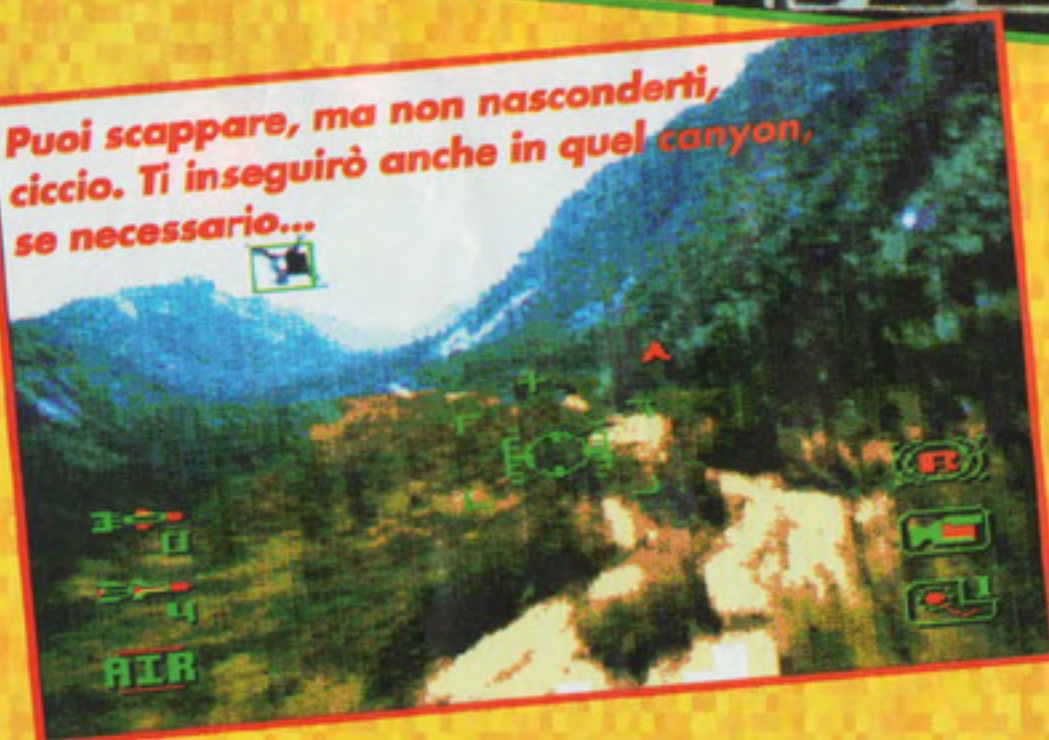
Quarto: costituisce l'ulteriore prova che la Sega non ha affatto deciso di abbandonare il Mega CD, come qualcuno poco informato (o molto fazioso) continua a sostenere. Mega CD is here to stay!

Quinto: potete pilotare un F-14 TomCat e ripetere le gesta di Tom Cruise in **Top Gun** (a proposito, pare che il seguito sia *on the way*)... No, dico, questo dovrebbe bastarvi...

Juza

TOMCAT

Quando venite targettati da un velivolo nemico, un segnale di allarme ("WARNING") comincia a lampeggiare furiosamente sullo schermo. Dovete agite in fretta. Premete l'icona "fuga evasiva" per evitare con acrobazie funamboliche i missili nemici. Attenti: non sempre funziona...

Beccate l'aereo nemico nel mirino, sparate un bel Maverick e... Vavavuma!

Puoi scappare, ma non nasconderti, ciccio. Ti inseguirò anche in quel canyon, se necessario...

Dite che hanno usato aerei veri o hanno digitalizzato i modellini dell'Airfix?

COMMENTO

Boh... Avrei TANTO voluto esaltarmi per questo gioco, anche perché erano mesi che vedevo foto, videocassette e demo della Sega che illustravano le potenzialità di **TomCat Alley**, che ne decantavano le lodi, che puntavano il dito sulla immensa giocabilità... Beh, sulla realizzazione tecnica penso nessuna abbia da ridire: alla Sega hanno tirato fuori le palle come al solito e hanno sfornato qualcosa di assurdo. Il Full Motion Video è radicale di brutto e, se si eccettuano le solite sgranature, si ha davvero l'impressione di trovarsi di fronte a **Top Gun 2** o qualcosa di simile. Attese per caricamenti esasperanti non ce ne sono (ma come cavolo hanno fatto a toppare così con **Ax-101**?), quindi tutto a posto, no? Ehm, purtroppo no: oltre a grafica e sonoro, rimangono sempre da considerare qualcos'altro... La programmazione? La presentazione? La confezione? Ma certo, la giocabilità... Dunque, la giocabilità in **TomCat Alley**... Er, dicevo, la giocabilità... Oh, ma dov'è finita la giocabilità? Qui siamo di fronte a una versione meno giocabile di **AfterBurner**, a un lasergame leggermente evoluto, ma pur sempre piatto... Per farla breve, è il solito gioco per Mega CD: superiore rispetto alla norma, questo sì, ma sempre troppo poco giocabile e longevo per entrare nella lista dei migliori giochi per il 16 bit Sega.

TomCat Alley è il tipico gioco che va bene da mostrare una sera agli amici beoti che di computer/console non capiscono una fava e che pensano che il divertimento videocasalingo sia rimasto fermo a **Pong** o, al massimo, ad **Asteroids**. Questa è la massima ambizione a cui, personalmente, penso possa aspirare l'ultimo titolo Sega. Peccato.

Simon

ALLEY

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
SIMULAZIONE

DISTRIBUZIONE
PARALLELA

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 91

▲ Un vero film interattivo. Che sia l'inizio di una nuova era?

SONORO 90

▲ Acchiappante, realistico, esaltante: vi bastano questi tre oggettivi?

GIOCABILITÀ 70

▲ Ideale per i giocatori meno esperti...

▼ ...ma gli altri si sentiranno troppo "costretti"

LONGEVITÀ 70

▲ All'inizio tutto fila liscio...

▼ ...ma le sette missioni finiscono davvero troppo in fretta!

GLOBALE 81

Realizzazione tecnica: spaventosa. Giocabilità: limitata. Uno più uno...

STAR TREK - THE

REVIEW

LA PRIMA DIRETTIVA

Star Trek - The Next Generation non dovrebbe essere gestito come un gioco di battaglie spaziale, poiché tale interpretazione è una violazione della Prima Direttiva. E' questa la prima regola del Comando della Flotta Stellare: gli ufficiali non devono intervenire o interferire nelle faccende di altre forme di vita, a meno che queste faccende non costituiscano una minaccia per la loro sopravvivenza: scorrazzare per la galassia con l'intenzione di abbattere i Klingons rientra in questa categoria. Pertanto è sempre meglio, prima di ogni altra cosa, aprire un canale di comunicazione e vedere di risolvere le cose con le buone.

"Spazio, ultima frontiera...". Come resistere alla tentazione di introdurre un gioco basato su Star Trek utilizzando le mitiche parole che accompagnavano il fulmineo passaggio dell'Enterprise davanti al teleschermo nella sigla di questa storica serie? Impossibile, soprattutto se si considera che chi scrive è da lungo tempo (anni luce, si può dire) un estimatore delle avventure di Kirk, Spock e dei suoi ideali eredi, gli stessi ai quali è dedicato questo gioco della Sega: il capitano Picard, il suo vice Riker (quasi l'anagramma di Kirk, ci avevate mai pensato?), l'androide Data, la dottoressa Crusher, la consigliera betazoide Deanna Troi (niente commenti volgari sul cognome, prego) e il burbero Klingon dal cuore d'oro, Worf. E' accertato che la nuova serie (trasmessa qualche mese fa anche da noi, su Italia 1) non gode dei favori di tutto il fandom italiano di Star Trek, e questo per diversi motivi, fra cui l'assenza dell'equipaggio originale dell'Enterprise. Chi appartiene a questa categoria di persone vorrà probabilmente passare oltre queste pagine: peccato per loro, perché questo gioco della Sega si presenta veramente come la più fedele trasposizione videoludica dell'universo creato dal compianto Gene Roddenberry, leggere la recensione per credere!

Si ringrazia: CD Verte per la cartuccia

TERRA INCOGNITA

Nel 24° secolo (l'epoca in cui è ambientato **ST:TNG**), il 19% della Galassia è stato cartografato. Per quanto piccola, questa percentuale rappresenta un'incredibile moltitudine di stelle, molte delle quali solamente segnate sulle mappe stellari e ancora inesplorate. Il gioco di **The Next Generation** copre di quest'area la piccola parte nota come lo Spazio della Federazione. Molti dei pianeti compresi nei sistemi sono inospitali e quindi non possono essere visitati. E' pertanto cosa saggio seguire le direzioni date dal Capitano Picard anziché girovagare in cerca di un posto qualunque ove sbarcare.

COMMENTO

Buongiorno, mi presento: sono il guastafeste della situazione e come tale vi devo dire assolutamente una cosa... State alla larga da **Star Trek - The Next Generation**! Ebbene sì, cari lettori, non date retta al farneticante commento di quel pazzo di Fabio: il ragazzo è talmente fanatico di **Star Trek** da non poter recensire con le piene facoltà mentali (già di per sé discutibili) questo tie-in (ma avete visto che commento ha scritto? Se non lo fermavamo avrebbe riempito 16 pagine con la storia completa dell'equipaggio dell'Enterprise...). In realtà **Star Trek** è una grezzata unica, un pot-pourri di sottogiochi scadenti che raggiunge il proprio apice nelle fasi di combattimento (terribili) e nella presentazione (idem). Grafica scadente, sonoro scadente, giocabilità scadente... Sì, vabbé, c'è il marchio **Star Trek** sopra, ma può bastare questo per farvi comprare una cartuccia mediocre?

Simon

NEXT GENERATION

COMMENTO

Quale Trekkie di lunga data (la mia passione per **Star Trek** risale a una quindicina di anni fa, quando TMC trasmetteva le puntate della serie "classica"), recensire un gioco come questo è ovviamente un grande piacere, benché non abbia come protagonisti i miei Trek-characters preferiti, ossia i mitici Kirk, Spock e Co. Nostalgiche rimembranze a parte, devo dire che la Sega ha fatto un lavoro più che buono su questo adattamento videoludico della Nuova Generazione. Stendendo un velo pietoso sulla presentazione (graficamente inferiore a quella della versione Super NES), il gioco presenta un'eccellente rappresentazione dell'universo Trek, con tutte le astronavi, le civiltà aliene e i simboli visibili nel serial TV (poi, che anche i pianeti siano proprio quelli visitati di Picard e soci nelle loro avventure televisive, non sono in grado di stabilirlo con assoluta certezza). La banca dati dell'Enterprise è un'autentica miniera di informazioni sul mondo della Federazione, tanto che sotto questo aspetto il gioco della Sega può essere definito la prima enciclopedia visuale su **Star Trek - The Next Generation**. Lo stupore continua con una serie di missioni perfettamente aderenti allo spirito della creazione di Gene Roddenberry: da semplici (si fa per dire) operazioni di soccorso a missioni esplorative interplanetarie, passando per qualche spiacevole incontro ravvicinato con extraterrestri non appartenenti al "club" della Federazione. Purtroppo la dinamica del gioco è poco "democratica": le varie missioni infatti si susseguono secondo un rigido schema preordinato, per cui non è possibile scorrazzare nello spazio a piacimento, con grande dispiacere di chi vorrebbe "andare all'avventura". Se siete disposti a sorvolare su questo particolare e potete definirvi patiti della serie, questo gioco vi darà indubbiamente molte soddisfazioni; in caso contrario, sarebbe meglio volgere le proprie mire da qualche altra parte...

Fabio

CASA PRODUTTRICE: SEGA

GENERE: AZIONE/RPG

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

VERSIONE: AMERICANA

NUMERO GIOCATORI: 1

GRAFICA 82

▲ I volti digitalizzati degli attori, e tutta l'iconografia di **Star Trek**

▼ Visivamente scadenti le battaglie spaziali

SONORO 85

▲ Il roboante tema di Jerry Goldsmith (quello del primo film, s'intende), piacevoli musiche di commento e alcuni degli FX sonori udibili nel telefilm

GIOCABILITÀ 70

▼ Acquisire la completa padronanza del'Enterprise porta via non poco tempo...

▲ ...ma stare sul ponte di questa mitica astronave ha il suo perché, specie per un Trekkie

LONGEVITÀ 73

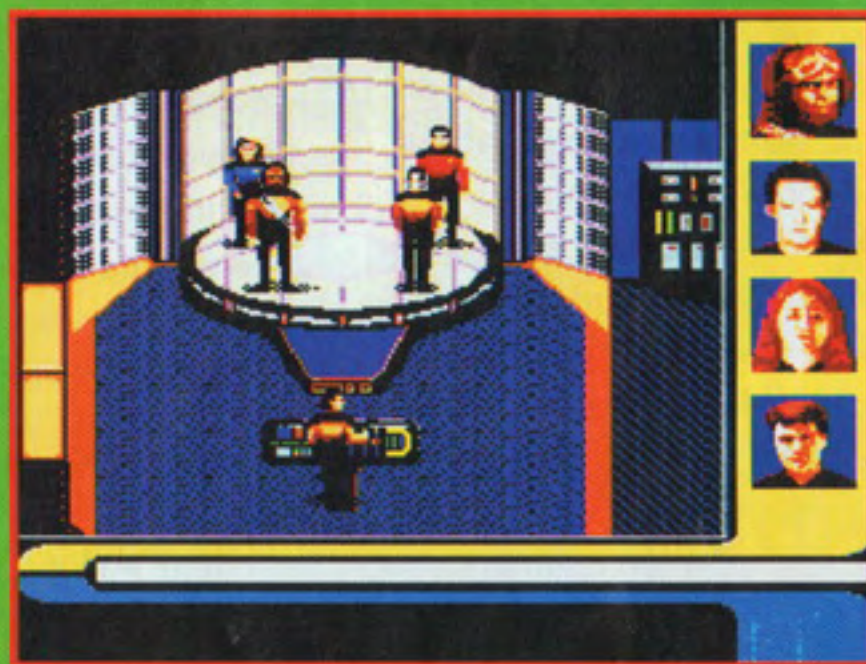
▲ Il gioco presenta un ampio assortimento di missioni su scala galattica...

▼ ...ma queste si svolgono secondo una scaletta prestabilita

GLOBALE 80

I fans di **Star Trek** sono autorizzati a sbavarci sopra, ma i "non credenti" troveranno questo mix di azione e role playing un po' insipido

SQUADRA DI SBARCO

Una grossa parte della vostra missione comporta il trasferimento di personale della nave sulla superficie del pianeta. Usando il "transporter", si prendono fino a quattro membri dell'equipaggio e li si spedisce "laggiù" affinché seguano segnali di soccorso, elargiscano beni di vario genere o prendano semplicemente contatto con le forme di vita indigena. Sui pianeti che visitate, spesso c'è un obiettivo specifico da raggiungere per potersene poi andare. La superficie dei pianeti è raffigurata come un labirinto a scorrimento multidirezionale visto dall'alto. Ogni membro della squadra di sbarco possiede un inventario (sei caselline nella parte bassa dello schermo) nel quale prendono posto tutti gli oggetti che trova durante il cammino, inclusi quelli già a corredo dell'ufficiale in funzione della sua posizione e delle sue mansioni. Questi ultimi comprendono: il "phaser", che spara un raggio capace di stordire chi lo riceve, il "tricorder", strumento che permette a chi lo porta di analizzare gli oggetti situati nelle sue vicinanze e infine lo stemma di Starfleet, che permette all'uomo selezionato di controllare i suoi compagni una volta passato sopra i loro corpi (corpi, non cadaveri, badate).

REVIEW

DRAGON

Dopo nemmeno due mesi dall'enorme successo ottenuto in patria dalla versione Super Butooden di **Dragonball Z** per Super Nintendo, ecco che la Sega tenta di bissare il colpaccio della Nintendo proponendo però, nella sua versione a sedici bit, la conversione del primo gioco dedicato a Goku e compagni e non l'ultima, che sicuramente sarebbe stata ben più interessante. Cosa cambia fra le due? Innanzitutto i personaggi, legati ovviamente alla prima serie dell'anime nipponico. Poi i fondali, anche se in questo caso rivestono davvero poca importanza. Non ultimo poi vengono messe nel cassetto le sezioni di avventura grafica in cui decidere, ovviamente in giapponese, due tre cose basilari tanto per frammentare un pochino il tutto. In questa nuova versione, infatti, tutto quello che vi è richiesto è menare le mani come dei forsennati e basta. Non sarebbe neppure male: peccato non si possa farlo nella maniera migliore...

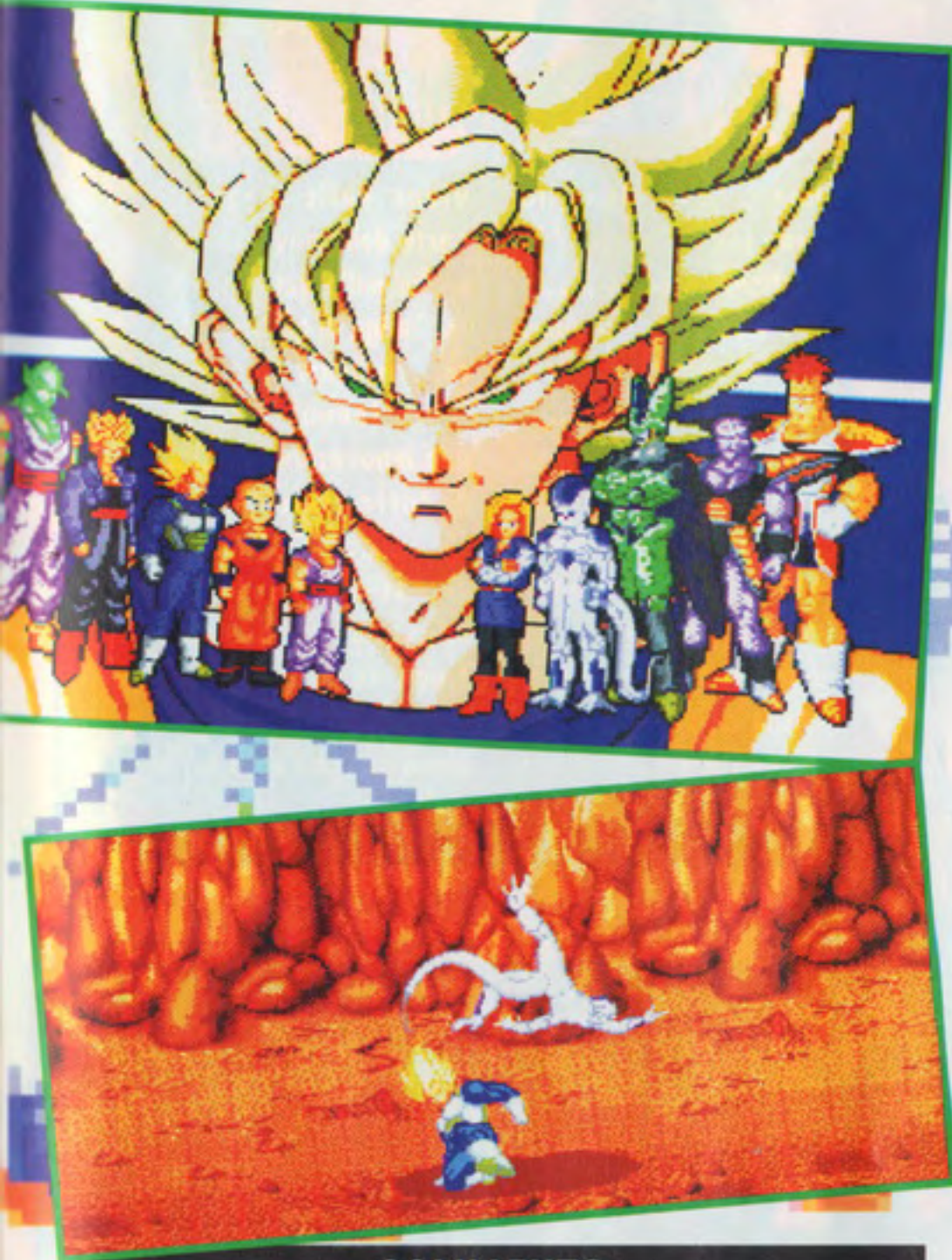
Non ci resta che piangere

Dragonball Z è un picchiaduro leggermente atipico: infatti, gli scontri tra i due personaggi possono avvenire anche a lunga distanza e senza che i due sprite vengano mai in contatto (ovviamente è anche possibile il contrario, anche se non sempre è redditizio ai fini del danno fisico, sia subito che inflitto). Sono infatti presenti un'infinità di mosse a distanza e Super Mosse che possono colpire l'avversario in qualunque punto dello schermo si trovi. Essendo questa la prima versione di **Dragonball Z** ci sono però varie lacune che la contraddistinguono: ad esempio, non si riesce mai a parare la Super Mossa speciale dell'avversario per cui ogni volta che questo la esegue non c'è altra cosa da fare che subire.

Se però volete divertirvi, provate la combinazione: giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, destra e pulsante dei pugni col personaggio rivolto verso destra e poi sappiateci dire...

COMMENTO

Ero rimasto abbastanza affascinato dalla versione Super Nintendo di **Dragonball Z** e le lettere che ancora oggi piovono copiose nella redazione di **Super Console** sono una testimonianza che il gioco stesso ha riscosso un alto indice di gradimento. Non potevo quindi che accogliere in modo positivo la notizia di una conversione del suddetto titolo anche per il 16 bit di casa Sega ma, rispetto a Char, ho preferito tenermi i miei bravi dubbi su un possibile successo di tale gioco anche per Megadrive, dubbi che in effetti si sono rivelati fondati. La versione Sega di **Dragonball Z** perde infatti tantissimo nel confronto con la precedente per Super Nintendo e questo proprio nei suoi punti caratteristici ad iniziare dallo split screen, ricreato davvero in maniera orribile. Si prosegue poi con l'animazione scattosissima e lentissima, tanto che dopo aver eseguito la combinazione col pad si può tranquillamente andare in cucina a preparare un caffè prima che il personaggio esegua la mossa (e questo vale anche per la carica di energia). Non nomino neppure le famigerate esplosioni e gli arcinoti spiaccicamenti al suolo perché non vorrei girare troppo il dito nella piaga. Sarà anche vero che sono presenti un discreto numero di personaggi ed un buon numero di mosse, colpi speciali e colpi segreti, ma questo non significa proprio nulla se tutto il resto è tremendamente mediocre. In definitiva, avevo fatto bene a tenermi i miei bravi dubbi.

Paolo

BALL Z

COMMENTO

Come direbbe il buon Bio Massa sapete cos'è che veramente rovina quest'ennesima versione di **Dragonball Z**? La pessima realizzazione tecnica. Il confronto con le versioni Super Nintendo non regge assolutamente: troppe sono le differenze e le lacune. Graficamente **Dragonball Z** potrebbe anche scamparla: gli sprite sono disegnati piuttosto bene, anche se i fondali lasciano assai a desiderare. Ivi però aggiungete un'animazione davvero penosa, scattosissima e lentissima, quasi esasperante. Lo split screen poi è davvero orrendo e il quadro di gioco a volte insopportabile, tanto che capiterà spesso che uno dei due sprite venga tagliato fuori dello schermo, o da un lato o in alto. Che è successo poi alle mitiche esplosioni e agli spiaccicamenti al suolo che contraddistinguevano la versione Super Nintendo? Hanno semplicemente fatto "flop" e quello che rimane altro non sono che orripilanti sequenze grafiche da spasmi cardiaci (sì, vabbé, e poi? Ndr). Neppure urla e frasi sono state digitalizzate bene. L'unica cosa che pare inalterata è il fottio di mosse speciali a disposizione, una decina circa per ogni giocatore, che potrebbero costituire l'unico vero incentivo per l'acquisto della presente versione di **Dragonball Z**. Altri motivi non ne vedo proprio.

Char

Stai lontano da me o ne subirai le conseguenze

Picchiaduro piuttosto insolito, dicevamo, non solo nel modo di battersi ma anche in quello di visualizzare l'incontro. speciali. La suddivisione dello schermo in due pezzi fa ancora capolino nel caso in cui i due figuri si affrontino

L'area di gioco attiva risulta infatti piuttosto estesa e nel momento in cui la distanza fra i due sprite avversari diventa grande entra in azione lo split screen che divide lo schermo in due parti uguali: ad ognuna corrisponde un'area in cui agisce il singolo sprite: Va da sé che in questo modo l'unico mezzo per colpire l'avversario sono le mosse a distanza e i colpi su due piani diversi: in aria e a terra. In questo caso la sezione di schermo è tagliata orizzontalmente. Pensate che nella versione Mega Drive di **Dragonball Z** questa fase è stata programmata così male che non è raro vedersi, in caso di split-screen orizzontale, uno dei personaggi tagliato fuori dello schermo per metà della sua figura!

CASA PRODUTTRICE
BANDAI
GENERE
PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE
PARALLELA
VERSIONE
GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 63

▲ Sprite disegnati piuttosto bene

▼ Animazione scattosa, azione lentissima, split screen orrendo

SONORO 65

▼ Forse sarebbe stato meglio se le colonne sonore non fossero state implementate nel gioco

▼ Grida ed esplosioni lasciano molto a desiderare

GIOCABILITÀ 69

▲ Di mosse ce ne sono un sacco, di personaggi pure...

LONGEVITÀ 67

▲ ...ma una realizzazione tecnica così bieca potrebbe far scemare subito l'interesse

GLOBALE 65

Un gioco dal concept carino penalizzato da una realizzazione penosa proprio in quelli che sarebbero dovuti essere i suoi punti di forza

MEGA ▶ REVIEW

RISE OF TH

NOIO VULEVON SAVUAR...

Non ve la cavate molto bene con le lingue ed in particolare con l'inglese? Allora questo gioco non fa proprio per voi. Eh sì ragazzi, ci troviamo davanti a un gran bel titolozzo ma per giocarci bisogna avere una buona conoscenza della lingua anglosassone. Tutti i dialoghi e anche le descrizioni di oggetti e ambienti non sono scritti, come avviene nella maggior parte delle avventure e anche nelle versioni PC ed Amiga di questo gioco, ma bensì digitalizzate. Indubbiamente una innovazione tecnica di tutto rispetto, ma che spiazza i giocatori italiani che, non potendo contare su una versione nazionalizzata, hanno i loro bravi problemi a capire cosa succede.

La pioggia acida scende copiosa su Los Angeles, anzi, su quello che ne resta dopo le continue distruzioni e ricostruzioni. Un elicottero ronza fuori dalla mia finestra e nel mio umido appartamento c'è un caos primordiale. E' tempo di mettersi a lavorare: il sindaco mi ha incaricato di trovare chi ha ucciso sua figlia, o meglio, chi l'ha ridotta nello stato attuale. L'anno trovata in un vicolo dei bassifondi trasformata in un mezzo mostro: sul collo aveva uno di quei cerotti che servono per l'infusione delle droghe. Sicuramente una brutta storia. Odio girare per i ghetti, parlare con gente la cui massima aspirazione è non farsi sparare fino a sera, ma è tempo di crisi e si prende quello che viene. Bisogna accontentarsi, William "Blade" Hunter...

Mette i brividi, vero? Beh, in questo simpatico ambiente futuristico che ricorda molto da vicino il capolavoro di Ridley Scott si svolge **Rise of The Dragon**, l'ultimo grande titolo prodotto per il Mega CD.

Si ringrazia:
Computerland
per il CD

COMMENTO

Supà! Devo ammettere di aver visto veramente pochi giochi notevoli per il Mega CD: se escludiamo **Chuck Rock II** e lo stupefacente **NHL '94**, la maggior parte della produzione per questa macchina è poco più che mediocre. **Rise of the Dragon** è invece un prodotto di ottima qualità, degna conversione del gioco che ha già avuto grande successo su Amiga e PC. La grafica è molto raffinata, anche se forse i colori potevano essere più elaborati. La scelta di eseguire tutti i dialoghi e le descrizioni con frasi digitalizzate è sicuramente da lodare, anche perché li campionamenti sono di prim'ordine, ma rende inaccessibile questo gioco a tutti coloro che non masticano un po' di inglese. Io non sono certo una cima e inizialmente faticavo a capire completamente il senso dei dialoghi. Con il passare del tempo però ci "ho fatto l'orecchio" e devo ammettere di essermi veramente divertito. Niente male...

Puck

CASA PRODUTTRICE
DYNAMIX
GENERE
AVVENTURA
DISTRIBUZIONE
PARALLELA
VERSIONE
AMERICANA
NUMERO GIOCATORI
1

CALMA PIATTA

Rise of the Dragon non è strutturato come un'avventura Lucasfilm (molti di voi avranno sicuramente visto Monkey Island oppure Indiana Jones), in cui il giocatore controlla le azioni di un personaggio sullo schermo. Al contrario RotD è composto da una serie di schermate statiche che mostrano ciò che il personaggio vede in prima persona. Muovendo il cursore (azione, purtroppo, non sempre comodissima col joypad) potete interagire con l'ambiente: prendere oggetti, azionare dispositivi oppure parlare con i diversi personaggi. In questo caso si apre una finestra nello schermo che mostra in primo piano la persona con cui state colloquiando.

COMMENTO

Oooooh... Uuuuuh... Scusate, ma certe espressioni ammirate sono d'obbligo dopo aver visto la conversione per Mega CD di questa stupenda avventura. La struttura del gioco riprende fedelmente quella dell'originale per home computer, anche se spostare il cursore col joypad crea qualche problema in più rispetto al mouse. Grafica, e soprattutto sonoro, sono di ottimi livello. A questo punto starete senz'altro pensando: "Stupendo, magnifico, finalmente una grande avventura, un grande gioco per Mega CD!". Calma ragazzi, non sono tutte rose. Infatti la digitalizzazione audio di tutte le parti fondamentali del gioco rende praticamente impossibile risolverlo se non si conosce piuttosto bene la lingua. Quando le frasi erano scritte su schermo era tutto decisamente più semplice... Questo però non sminuisce il valore del gioco, ma ne sconsiglia caldamente l'acquisto a chi di inglese non capisce una beata fava!

Santaz

NONSOLOADVENTURE

La carne è debole e così i programmatori non hanno resistito alla tentazione di inserire in una stupenda avventura come questa un paio di schemi arcade. Nel primo dovrete vedervela con un esercito di guardie armate, in uno schema stile beat 'em up a scorrimento orizzontale. Nell'altro sarete invece impegnati in una sorta di tiro al bersaglio. Anche in questo schema, come nel resto del gioco, il punto di vista sarà quello in prima persona del giocatore (Puck, si dice semplicemente "in soggettiva"... Ndr)

GRAFICA 85

▲ Ottime schermate statiche, molto dettagliate e di grande effetto
▼ L'uso che è stato fatto dei colori a volte sembra poco naturale

SONORO 95

▲ Ragazzi, che roba! Si rimane davvero a bocca aperta saggiando la qualità delle digitalizzazioni!

GIOCABILITÀ 88

▲ Il controllo del cursore e di tutte le azioni è molto intuitivo...
▼ ...ma se al posto del joypad ci fosse stato un mouse, tutto sarebbe più comodo

LONGEVITÀ 85

▲ Un'avventura molto ben strutturata che vi terrà incollati allo schermo
▼ Se non riuscite a capire almeno un po' di inglese parlato sarà davvero dura

GLOBALE 89

Finalmente un grande titolo per Mega CD: un'avventura bella e intrigante col solo problema della lingua

MALLET LEGEND

REVIEW

Non vi è mai capitato, magari un una sala giochi al mare, di imbattervi in uno strano cabinato con nove simpatiche buche? Se la risposta è affermativa, sapete già di cosa tratta questo gioco: in caso contrario se no ve lo spiego io (in fondo sono qui per questo). Dunque, il concept del gioco era questo: dalle nove buche sopracitate facevano capolino creature di vario genere, dalle rane ai castorini, che voi dovevate allegramente rispedire al mittente tramite dolcissime mazzate in testa (grazie al martello di cui era provvisto il cabinato). Ebbene Mallet Legend è la versione casalinga di questo gioco. Sullo schermo sono riprodotte le nove buche dalle quali escono, oltre agli animaletti di cui vi parlavo prima, anche delle bombe (immaginate da soli l'effetto se le schiacciate), una principessa ed un cane. Questi personaggi non vanno eliminati, ma rappresentano i bonus: se sopravvivono vi daranno dei punti, se invece li liquiderete vi faranno perdere un vero patrimonio. Giusto per variare un po' lo schema tipico del gioco, è stato inserito uno schermo bonus, a cui accederete fra un livello e l'altro. In pratica è il tipico gioco di forza da luna park: dovrete picchiare a più non posso per far salire sempre più in alto il povero esserino e fargli suonare la campana con la testa. Viva il rispetto per gli animali!

IL MARTELLO È TORNATO!

Se avessero cercato di proporre un gioco del genere utilizzando un normale joypad, i risultati sarebbero stati veramente disastrosi. Fortunatamente gli sviluppatori hanno avuto un'idea geniale: creare una periferica apposta per questo gioco. Come potete vedere nella foto si tratta di una pulsantiera a nove tasti che, durante il gioco, dovrete schiacciare in corrispondenza delle buche. Di sicuro questo permette un divertimento di gran lunga maggiore ma, quello che mi chiedo, è... Che possibilità di un utilizzo futuro ci sono per questo strano aggeggio? Forse una simulazione di tris?

CASA PRODUTTRICE
REALTEC
GENERE
PUZZLE
DISTRIBUZIONE
PARALLELA
VERSIONE
GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 74
▲ Niente di speciale, ma estremamente funzionale e simpatica, visto il genere di gioco

SONORO 72
▲ Simpatico effetto di accelerazione quando l'azione si fa più concitata
▼ Dopo poche partite ne avrete le scatole strapiene di quei rumori

GIOCABILITÀ 84
▲ Molto intrigante ed estremamente facile da imparare
▼ Lo schema di gioco in fondo è piuttosto povero

LONGEVITÀ 76
▲ Sei schemi complessi con un buon bilanciamento del livello di difficoltà
▼ Se non avete amici con cui fare simpatiche sfide vi stancherete presto

GLOBALE 79
Finalmente qualcosa di innovativo! Un gioco semplice e divertente ideale per pomeriggi con gli amici, ma niente di più

COMMENTO

Ormai siamo in un periodo in cui ci sono davvero poche novità in giro... Qui in redazione siamo sommersi da cloni di **Street Fighter II** e di clamorose scopiazzature di **Sonic**, per non parlare della miriade di simulazioni calcistiche che stanno arrivando in concomitanza coi mondiali. E' quindi logico che un prodotto, quanto meno innovativo, come questo sia stato accolto con piacere. L'idea di base è piuttosto stupida e banale, ma è uno di quei concept che ti prendono. Si prova un sadico piacere a picchiettare sui tastoni di quel affare (come altro definirlo?) fornito col gioco. Il massimo del divertimento si raggiunge in sfide con amici: infatti giocato da soli è piuttosto monotono. Non ci troviamo di certo davanti ad una svolta nel mondo dei videogiochi, ma sicuramente ad un prodotto che ha il pregio, non indifferente, di essere estremamente originale. Se volete passare una serata divertendovi con gli amici sicuramente è meglio del *Canta Tu*...

Puck

GOOFY'S HISTERICAL HISTORY TOUR

REVIEW

CASA PRODUTTRICE
ABSOLUTE
GENERE
PLATFORM
DISTRIBUZIONE
PARALLELA
VERSIONE
AMERICANA
NUMERO GIOCATORI
1

Però! Una bella comodità questo braccio meccanico!

Mickey Mouse incontra Chuck Rock: ecco il risultato...

Il buon vecchio Pippo fa il guardiano nel museo del Professor Pico De Paperis. Siamo alla vigilia dell'inaugurazione di quattro nuove aree del museo dedicate a diverse epoche storiche e il professore esige dal nostro eroe (maddove?) che tutto fili liscio, pena la perdita del posto. Il buon quadrupede (e come dice Claudio Bisio "non capirò mai perché se sia lui che Pluto sono cani, siano così diversi") per impressionare il suo principale gli mostra la sua nuova invenzione che gli consentirà di tenere tutto sotto controllo: l'Extend-o-hand, una sorta di braccio meccanico "alla Bionic Commando". L'arcirivale di Pippo, Gambadilegno, decide però di mettergli i bastoni fra le ruote e così il migliore amico di Topolino si ritrova a dover mettere un po' d'ordine nei quattro settori del museo che rappresentano la Preistoria, il Medioevo, l'America coloniale e il Selvaggio West. Il gioco, tanto per cambiare, è un platform che vedrà Pippo saltare da uno schema all'altro liquidando i perfidi amici di Gamba con l'aiuto del suo braccio meccanico. Meccanismo che può essere potenziato con oggetti recuperabili nel corso della partita, come i guantoni e le sfere, che possono essere utilizzate come armi oppure come bonus al termine del livello. Durante l'avventura vi troverete ad "utilizzare" anche delle ruote, imitando così l'eroe del vecchissimo gioco B.C. (chissà se qualcuno di voi se lo ricorda...) oppure fuochi d'artificio, sirene da fabbrica e casette per uccellini. Il solito polpettone di cartoon e platform triti e ritriti. Avanti il prossimo.

Si ringrazia: **Computerland** per la cartuccia

COMMENTO

No Simon... Non ho voglia... Ma perché? Va bene, va bene, farò questo commento... Ma è sempre la solita solfa! Ok, ok, posa il frustino, mi hai convinto. Salve ragazzi, eccoci qua a parlare di **Goofy's Hysterical History Tour**, sottotitolo "l'originalità è morta e sepolta". Ne ho visti di platform ispirati a personaggi dei cartoon e questo... è proprio come tutti gli altri! Grafica carina, animazioni simpatiche, bla bla bla... Per essere veramente pignoli ho trovato il sistema di controllo del braccio meccanico poco reattivo e scomodo, con il risultato che certi passaggi, apparentemente semplici, risultano al contraire difficili da eseguire. Come se questo non bastasse, i livelli non sono per niente vari. Insomma gente, se non siete ancora stufi di titoli di questo genere, **Goofy** è un gioco decente, ma pur sempre nella norma. Se al contrario, siete stufi di tie-in platformosi e banalosi... cosa aspettate a voltare pagina?

Rock

GRAFICA 78
▲ Buono il personaggio principale e le sue animazioni
▼ Varietà decisamente limitata

SONORO 60
▼ Il solito pezzo di sottofondo, neppure troppo riuscito, e qualche effetto sonoro buttato a caso qua e là

GIOCABILITÀ 70
▲ Lo schema di gioco è semplice e non richiede particolari conoscenze
▼ Il controllo presenta alcuni difetti quando si tratta di usare il braccio meccanico

LONGEVITÀ 60
▼ Ma stiamo scherzando? Chi volete che continui a giocare ad un gioco talmente banale e ripetitivo?

GLOBALE 65
Raggiunge la sufficienza per la realizzazione tecnica decente, ma per quanto riguarda l'originalità è meglio stendere un velo pietoso

MEGA REVIEW

PETE SAMP

CERCHIOLINO ROSSO

Il buon vecchio Rino Tommasi usa il cerchiolino rosso per evidenziare uno scambio particolarmente spettacolare. Anche in questo gioco c'è una cosa del genere: il Replay. Opzione ormai obbligatoria nelle simulazioni calcistiche, il replay non è stato molto utilizzato nei giochi di tennis. Per fortuna, la CodeMasters ha deciso di inserirlo e richiamabile in ogni momento per rivedere lo scambio, sia a velocità normale che rallentata.

Io sono uno di quei classici ragazzi negati per qualsiasi sport (ne pratico diversi, ma con esiti disastrosi): così, come surrogato, mi accontento delle simulazioni su computer (triste destino!). Per quelli come me, che con la racchetta in mano sono solo capaci di fare disastri, la CodeMasters presenta un nuovo gioco di tennis, che porta il nome dell'incontrastato re mondiale di questa disciplina, Pete Sampras. Non vi devo certo stare a raccontare i fondamenti di questo sport, così bando alla ciance e passiamo a sviscerare il gioco.

Inizialmente è possibile scegliere fra tre tipi di competizione: la sfida, il torneo e il World Tour. Se optate per la prima ipotesi potete giocare una sfida secca sulla superficie che meglio preferite con quanti amici volete (da uno a quattro... non potete certo andare in campo in undici). Il torneo invece, è una competizione a eliminazione diretta per un minimo di quattro e un massimo di otto giocatori: l'unico limite di questa opzione è appunto il fatto di non poter giocare da solo in una competizione con avversari computerizzati. C'è poi il World Tour che vi vedrà impegnati in un giro del mondo per sfidare tutti i più grandi (mah...) giocatori mondiali: in ogni tappa, corrispondente ad un torneo del circuito ATP, dovrete battere il campione locale.

COMMENTO

Fin da quando, giovanissimo, Pete Sampras faceva la pubblicità alla Sergio Tacchini era già il mio mito. e dico subito che questo gioco non rende giustizia al grande campione statunitense. Non si tratta certamente di un brutto gioco, ma ha diversi lati negativi che ne intaccano le indubbie qualità. Primo difetto, in ordine di importanza, è l'animazione: i personaggi, soprattutto i raccattapalle, si muovano come automi. Si potrebbe poi parlare della difficoltà non eccessiva e della mancanza di un vero e proprio circuito ATP, ma bisogna anche far notare, fra i lati positivi, un sistema di controllo che consente colpi molto spettacolari. Peccato Pete, ti hanno dedicato una simulazione degna a mala pena di un giocatore di medio livello.

Mad Max

DIZZYYYYYYYYYYY!

Alla CodeMasters sono ormai succubi del loro personaggio più famoso, **Dizzy**, così lo infilano in tutti i giochi della propria etichetta. In **Pete Sampras Tennis** il nostro eroe spunta fuori grazie a una password. Selezionando il World Tour e digitando come password "Zeppelin", si accede a due nuove opzioni d gioco: Crazy e Huge Tour. Nel Crazy affronterete un avversario in una partita incredibile. il vostro scopo non sarà infatti quello di fare punti, ma di racimolare i bonus che mano a mano appaiono sul campo. E' in questa opzione che appare Dizzy: l'uovo più famoso del mondo passeggia allegramente sulla rete e il vostro compito è quello di abbatterlo a pallettate. Nello Huge Tour potrete partecipare ad un super circuito di campioni: l'ideale per gente tosta.

RAS TENNIS

CASA PRODUTTRICE
CODEMASTERS

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
PARALLELA

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-4

POKER!

Ebbene sì, senza bisogno di comprare un adattatore per quattro joypad, potrete sfidare altri tre amici contemporaneamente in **Pete Sampras Tennis**. Tutto ciò grazie alla particolare cartuccia usata per questo gioco, denominata J-Cart. Su di essa sono posizionati due attacchi supplementari per joypad per potervi così lanciare subito in emozionanti (?) partite.

PICCHE PACCHE [CON QUELLA PALLETTA...]

Il controllo del giocatore non è molto immediato, ma consente colpi veramente spettacolari. Il principio è quello del doppio effetto di **Sensible Soccer**: dopo aver colpito la palla potete dare l'effetto col joypad a destra o a sinistra, mentre andando in su o in giù si seleziona il colpo più profondo o la palla corta. Per colpire esattamente la palla ci vuole buon tempismo perché se la beccate quando è ancora troppo bassa rischiate di farla decollare, mentre se la prendete quando si trova troppo in alto molto probabilmente steccherete il colpo.

COMMENTO

Quando mi trovo a recensire un gioco di tennis, il mio giudizio si basa soprattutto sul paragone con quello che considero il cult game di questo videosport: **Final Match Tennis** per PC Engine. Molti possessori di Megadrive storceranno un po' il naso a vedere un loro gioco paragonato a quello di una console a 8 bit. Purtroppo però, anche in questo caso, il piccolo grande gioco esce vincente. **Pete Sampras Tennis** non è affatto un brutto titolo: vario, con colpi spettacolari e soprattutto con l'incredibile modo Crazy. Sfortunatamente non è molto immediato come controllo, la grafica non è per niente all'altezza e, come ciliegina sulla torta, inizialmente è fin troppo facile. Una buona cartuccia, ma non è certo all'altezza del nome che porta, quello del n°1 mondiale.

Puck

GRAFICA 75
▲ Bei giocatori ottimamente disegnati
▼ Animazioni orrende: con un 8 bit ho visto di meglio

SONORO 80
▲ Effetti sonori, tutti digitalizzati, di ottimo livello

GIOCABILITÀ 81
▼ Il metodo di controllo non è per niente immediato...
▲ ...ma una volta presa la mano riuscirete a eseguire colpi veramente spettacolari

LONGEVITÀ 81
▼ Le opzioni di base e il non elevato livello di difficoltà rendono questo gioco monotono
▲ I due metodi di gioco supplementari aumentano la longevità

GLOBALE 80
Un buon gioco di tennis, dai risvolti spettacolari e divertenti, ma con delle animazioni per niente all'altezza

POWER

REVIEW

ESSERI SUPERIORI

Siete persone che guardano tutti dall'alto in basso? Beh, i programmatori hanno inserito un'opzione che sembra fatta apposta per voi. In questa versione è infatti possibile avere una panoramica tridimensionale aerea su tutti i vostri possedimenti. E' già impressionante vedere tutte le ambientazioni con quest'inquadratura, ma sarà quando inizierete a costruire grandi città che proverete veramente un senso di potenza. Il mondo è mio!!!

Ecco l'opzione 3D In pieno effetto...

La storia, ragazzi! La storia narra di gloriosi tiranni, che hanno fatto la fortuna o la distruzione (in alcuni casi entrambi) delle popolazioni a loro sottomesse. Bisogna dire però che negli ultimi secoli non ci sono stati grandi tiranni (oooh, come no? Marco, in storia non andavi molto bene, vero? - Ndr). Alessandro il Grande in Grecia, Carlo Magno nel cuore dell'Europa e Attila l'Unno, hanno avuto certo più fortuna dei vari Hitler, Mussolini e compagnia bella, che si sono alternati negli ultimi secoli. Eh sì, l'epoca d'oro dei tiranni è durata fino al Medioevo. Ed è proprio nei panni di uno di questi signori degli "anni bui" della civiltà umana, che vi trovate in questo gioco. Il vostro compito è quello di guidare il proprio popolo alla conquista del mondo, incuranti di tutti coloro su cui dovrete passare per arrivare allo scopo. In **Powermonger** però non dovrete utilizzare solo i combattimenti e la forza bruta, come in un normale war game, ma dovrete anche curare lo sviluppo e la crescita della vostra civiltà, così da diventare sempre più forti e potenti. La storia aspetta di scrivere anche il vostro nome nelle proprie pagine...

Alcune immagini della stupenda introduzione...

COMMENTO

Non riesco proprio a capire perché la EA abbia deciso di uscire adesso con questa versione. La cartuccia è già da molto tempo sul mercato e questo CD non presenta novità talmente interessanti da giustificare l'acquisto di questa versione rispetto all'altra. Lo schema di gioco è rimasto lo stesso (le differenze riguardano solo aspetti ininfluenti al fine della giocabilità) e anzi l'azione di gioco risulta ulteriormente rallentata, come se in un titolo del genere non fosse già abbastanza lenta. Siamo sempre davanti ad un ottimo gioco strategico, ma non aggiunge niente a quello che già si poteva trovare in giro. Mah... Chi capisce come ragionano certi dirigenti di software house è bravo!

Paolo

Ehm, stavolta non è andata molto bene...

MONGER

Queste alture non sono proprio il posto migliore per far nascere un villaggio...

CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS
GENERE
SIMULAZIONE
DISTRIBUZIONE
PARALLELA
VERSIONE
AMERICANA
NUMERO GIOCATORI
1

COMMENTO

Powermonger si inserisce in quella serie di giochi di strategia, come **Populous e Mega-Lo-Mania**, in cui il giocatore non ha un diretto controllo sulle azioni, ma cerca di influenzarle e dirigerle tramite le proprie scelte. In questo titolo oltre ai combattimenti ci sono diverse cose da fare e il controllo della vostra popolazione è quasi totale, con il risultato che l'azione di gioco rallenta anche di molto. Questa versione per Mega CD aggiunge troppo poco e lo fa troppo tardi rispetto alla versione in cartuccia uscita tempo addietro: se escludiamo la presentazione, alcuni effetti sonori e le vedute 3D non ci sono praticamente differenze. In Inghilterra questa versione è uscita con un prezzo più contenuto rispetto alla cartuccia, speriamo facciano lo stesso anche da noi altrimenti davvero non so chi possa comprare un gioco del genere.

Puck

L'ANIMA DEL COMMERCIO

Nella vostre città potete far sorgere diversi tipi di botteghe, che producono generi diversi e che vi permetteranno di potenziarvi. Il tipo di attività delle vostre cittadelle dipende comunque da diversi fattori come la vicinanza di boschi, corsi d'acqua, l'altitudine, la presenza di pescatori o di mercanti. Oltre ai generi di prima necessità per la sopravvivenza dovrete produrre anche armi: infatti, meglio forniti saranno i vostri arsenali e maggiori probabilità di vittoria avrete.

OH CAPITANO, MIO CAPITANO!

Per passare gli ordini ai vostri capitani dovrete utilizzare le icone posizionate alla base dello schermo e i vostri scagnozzi li eseguiranno alla lettera. All'inizio della partita avrete, sotto il vostro controllo, un solo capitano, la cui forza e livello alimentare sono mostrati nelle informazioni personali. Ci sono altri capitani da sottomettere durante il gioco: controllando anche questi potrete creare armate d'assalto o reparti di difesa e mille altre cose.

SONO ATTILA, FRATELLODIDDIO...

Sia che utilizziate modi soft, sia che siate dei tipi a cui piacciono le battaglie campali, la conquista di un paese non è cosa facile. Bisogna portare la città dalla propria parte e la lunghezza e durezza di questa operazione dipendono da quanto gli abitanti sono legati al loro vecchio signore, una volta conquistata però avrete a vostra disposizione gli abitanti e le riserve alimentari. A questo punto dovete decidere che comportamento assumere nei confronti del paese: essere passivi, neutrali o aggressivi? Fate bene questa scelta perché da essa dipenderà il comportamento dei vostri capitani in ogni azione del gioco.

GRAFICA 74

▲ Eccezionale la sequenza in 3D con rotazioni veramente da far paura

▼ Durante la partita ridotta all'osso, piccola e mal dettagliata

SONORO 68

▲ L'unico momento del gioco accompagnato da una musica degna di nota è l'introduzione...

▼ ...per il resto regna il silenzio quasi assoluto

GIOCABILITÀ 73

▲ Gli obiettivi del gioco sono chiari fin da subito

▼ L'azione del gioco è molto lenta e comunque la difficoltà iniziale è decisamente elevata

LONGEVITÀ 76

▲ Con 195 modi di conquistare vi ci vorrà del tempo per finirlo tutto

▼ Col passare dei livelli le differenze sono minime. La noia regnerà presto sovrana

GLOBALE 74

Un titolo sicuramente indirizzato ai patiti dei giochi di strategia. **Mega-lo-mania** e **Populous 2** sono però più divertenti

MEGA REVIEW

AX-

SE COI RAZZI E COI MISSILI NUCLEARI GAMILON CI INSEGUIRÀ...

Che **Ax-101** sia stato inizialmente concepito quale seguito di **Silpheed** (ma quando mai?) lo si deduce unicamente dalla parte centrale-bassa della plancia di comando, che propone un modo di gestione simile al suo predecessore. L'energia a disposizione è data dalla potenza degli scudi deflettori dei colpi della navetta, espressi sotto forma di percentuale. Questa decresce, ovviamente, in modo diverso: se si viene colpiti dai missili di una navetta nemica o da qualche piccolo asteroide vagante (ce ne sono parecchi, soprattutto nei primi livelli) si ha un danno limitato, se invece ci si spiaccica contro la navetta stessa sono cavoli ben più amari.

Tutto il resto è tremendamente down: la navetta se ne svolicchia per i cavoli suoi e l'unico modo per non fare un frontale con i beoti che ci stanno innanzi è quello di colpirli tutti più rapidamente possibile (visto che purtroppo non ci è data la facoltà di schivarli correggendo la rotta). Fortunatamente ci vengono offerte alcune smart bomb che cancellano all'istante qualsiasi oggetto avversario si trovi nell'area attiva e non solo in quella del puntatore. Il pannello di controllo delle smart bomb è situato nella parte bassa destra della plancia.

Parimenti, nella parte bassa sinistra si trova il pannello di controllo della potenza dei colpi: l'energia sprigionata da questi ultimi aumenta in base al tempo di inutilizzo per cui, se la barra sarà a pieno carico, otterrete il primo colpo di potenza piena e i successivi di potenza minima, così come se si sceglie di sparare a raffica. Nell'area di gioco è riportato il puntatore dei colpi: posizionatelo sui beoti che vi passano davanti, cliccate una manciata di volte ed il gioco è fatto... Che pochezza.

Spazio: ultima frontiera. Questi sono i viaggi dell'astronave Enterprise durante la sua missione quinquennale diretta alla scoperta di nuovi mondi e nuove forme di vita, sino a giungere là dove nessun uomo era mai giunto prima... Magari fosse Star Trek... Purtroppo Ax-101 è "solo" il seguito di Silpheed e, come succede sempre più spesso nel campo dei videogames, nel pieno rispetto della tradizione cinematografica, non porta alcunché di innova-

Blastate tutto quello che vedete sullo schermo...

No, non è MegaRace, ma AX-101...

Si ringrazia: Console Generation per il CD

COMMENTO

Non ricordo di aver visto una simulazione così brutta dai tempi di... Ehm, a dire il vero non ricordo di aver mai visto una simulazione così brutta. Di **Ax-101** era stato annunciato tutto il possibile: sarebbe stata la versione Mega CD di **Rebel Assault**, **Silpheed** sarebbe sembrato muffa, **Star Wing** a confronto sarebbe apparso un gioco per Game Boy... Devo dire che in Giappone hanno una strana concezione di "gioco dell'anno". Di **Ax-101** non si salva niente, ma proprio niente: l'area di gioco è ristrettissima, la visuale fa semplicemente pena, con la navetta che se ne va a destra e a sinistra indipendentemente dalla vostra volontà, poiché tutto quello che vi è richiesto è di posizionare un puntatore altrettanto minuscolo. La grafica è irrealistica, scattosa e lentissima, gli oggetti avversari sono scontatissimi, disegnati ed animati malino, nonché tremendamente ripetitivi. Non parliamo poi del sonoro e degli effetti: su una cartuccia da un Megabit avrebbero potuto essere infinitamente più curati. In quanto a giocabilità poi non c'è che dire: devono essersi proprio sforzati per tirare fuori qualcosa di tale pochezza... Insomma, per farla breve: in un periodo in cui il Mega CD sembrava finalmente maturato proprio la Sega ci propone un titolo più che mediocre che servirà senza dubbio come pretesto a tutti i possessori di Super Nintendo per attaccare la grande "S" (una volta tanto a ragione). Male, molto male.

Fabio

101

COMMENTO

Ax-101 non è un brutto gioco: è semplicemente orrendo. La delusione è ancora più grossa se pensiamo che il presente titolo era stato spacciato come il degno seguito di **Silpheed** e perciò come "il titolo dell'anno". Probabilmente il glorioso Vic 20 sarebbe riuscito a far di meglio. Cosa non va? Praticamente tutto. La qualità grafica è decisamente scadente: i colori sono pochissimi, gli sprite troppo approssimativi ed incredibilmente ridondanti, l'animazione è una delle più brutte mai viste sino ad ora per una simulazione di volo, col CD che carica ogni tre secondi e conseguente blocco dell'immagine con fastidiosissimi scatti e rallentamenti estenuanti. Le scene d'intermezzo sono animate e coreografate in maniera pietosa. Persino il sonoro non è nulla di eccezionale soprattutto se si prende in considerazione il martellante e fastidiosissimo rumore di fondo che dovrebbe, teoricamente, riprodurre i booster della navetta. La giocabilità è praticamente inesistente: tutto quello che dovete fare è tenere il dito premuto sul pulsante A o C, spostandolo di tanto in tanto sul B, e muovere il cursore del puntatore. Longevità? Qui c'è chi lo ha terminato in un quarto d'ora, ma la bravura non è stata quella: in realtà il difficile è stato giocarci sino alla fine senza cestinare il CD...

Char

tivo rispetto al suo predecessore. Ci fa anzi capire ancora meglio che quel gran capolavoro che era Silpheed, può essere tranquillamente considerato un "incidente di percorso", dato che il Mega CD, per ora, non ci ha più regalato nulla di quel valore.

Una delle numerose sequenze d'intermezzo

Eccheé, la dimora di Pizza Margherita?

Il parente povero di Rebel Assault? Peggio, ragazzi miei...

Sembra una delle astronavi del Dr Robotnik...

CASA PRODUTTRICE
SEGA
GENERE
SIMULAZIONE
DISTRIBUZIONE
PARALLELA
VERSIONE
GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 45

▼ Troppo approssimativa, poco colorata, poco definita, troppo ripetitiva, animata in modo pessimo: come credenziali non sono male...

SONORO 48

▲ Orribili gli effetti dei Booster e delle esplosioni

▼ Carina la colonna sonora degli intermezzi, ma è ben poca cosa

GIOCABILITÀ 43

▼ Tenere il dito premuto sul pulsante e muovere ogni tanto il puntatore: ditemi voi se questo vuol dire giocare...

LONGEVITÀ 49

▼ I casi sono due: o lo finirete il giorno stesso, o lo sbatterete giù dal balcone dopo la prima partita

GLOBALE 48

Un gioco che vanta grafica pessima, sonoro pessimo, giocabilità pessima e longevità pessima: in che modo potrebbe essere considerato?

MEGA REVIEW

MONSTER

C'è un mondo di mostri là fuori e noi che facciamo? Spediamo in avanscoperta una tenera pulzella di sette anni coi capelli verdi ed un grazioso peluche azzurro frutto di un incrocio genetico fra un pinguino e Paolo Cardillo. Quale sarà questa volta il pretesto per menare ancora le mani? Semplice: salvare la mammina da una ghenga di disgraziati senza scrupoli che vogliono costringerla a cucinare le penne all'arrabbiata con sugo di Jack Daniel per il resto dei suoi giorni. Se foste voi andreste a salvare una madre che fa queste cose?

Ecchié, Pollicano, Policarpo o Polipolipo?

Si ringrazia: **Console Generation** per la cartuccia

È lei il famoso vitello dai piedi di balsa?

Monster World 4 è quello che potrebbe tranquillamente definirsi un simpatico compromesso fra azione e avventura. Nelle lunghissime fasi lineari di esplorazione e blastaggio si incontreranno infatti un discreto numero di personaggi coi quali poter colloquiare amabilmente al fine di poter ottenere preziose informazioni sulle azioni da eseguire o ancora icone da poter successivamente utilizzare. Alcuni personaggi e oggetti, quali ad esempio le statue della divinità, possono elargire punti di vitalità. Altri, nella fattispecie mucche, vitelli e cavalli, possono anche parlarvi ma ciò non vi servirà a molto a meno che non traiate le vostre conclusioni da semplici "muuu... muuu..." (oltretutto in giapponese...).

COMMENTO

Monster World 4 è un giochillo carino, ma nulla di più. Ad esso giova unicamente parte della grafica e poco altro. Con questo non voglio esprimere un giudizio lapidario o troppo radicale, ma unicamente sottolineare che non ci troviamo innanzi al gran titolone che le foto potrebbero lasciar credere. Gli sprite sono decisamente simpatici e ben animati, tondeggianti, veloci e convincenti ma, soprattutto nel caso di qualche avversario, un po' troppo ridondanti. Stesso discorso vale per i fondali: alcuni piuttosto scarni, altri veramente ben definiti e colorati ma, purtroppo, anche questi ripetitivi. Lasciamo perdere temi musicali ed effetti sonori, carini se presi a sé stanti ma, ancora una volta, decisamente ripetitivi (aridaie). Il fattore giocabilità non è certo dei più fortunati: l'azione è semplice semplice, con il nostro sprite che può eseguire un discreto numero di cose ma che finiscono inevitabilmente col rendere lo svolgimento del gioco piuttosto piatto, forse anche per la struttura non troppo complessa, dialoghi a parte (che, purtroppo per voi, sono in un magnifico giapponese moderno, forse dialettale di Roppongi, e comunque mai troppo comprensibile, almeno per quel che riguarda la maggior parte dell'utenza nostrana). Ecco, il gioco è tutto qui. Ora sta a voi. Mata ato de.

Chan

WORLD IV

Quegli schifosi esseri a forma di cipolla zompettano di qua e di là come degli indemoniati...

COMMENTO

Il solito Char. Possibile che riesca a vedere sempre la parte vuota del bicchiere? Sarà anche vero che non tutti gli utenti potranno apprezzare come lui i dialoghetti in ostrogoto, ma rimane parimenti innegabile che nessuno dei dialoghi sopracitati può considerarsi indispensabile per arrivare alla conclusione dell'avventura. Certo, possono essere fortemente determinanti, ma con una buona dose di tempo (e soprattutto pazienza) a disposizione, capirete cosa fare in ogni situazione anche senza attaccarvi al monitor muniti di dizionario Giapponese-Italiano (quello di cui ci sarebbe bisogno neanche esiste, oltretutto... NdChar). Sul fatto che la grafica sia un pochino ripetitiva posso anche essere d'accordo, ma resta il fatto che alcuni fondali risultano davvero ben strutturati e che gli sprite sono realizzati ed animati in maniera maniacale. La "piattezza", così come la definisce Char, del gioco è data semplicemente dal fatto che quest'ultimo ci viene presentato sotto forma di mix fra azione, platform e avventura e, anche se non eccelle particolarmente in nessuno dei tre elementi, costituisce di certo un esempio piuttosto interessante e singolare di come possano essere conciliati tre tipi di gioco apparentemente differenti e, dati i numerosissimi buchi nell'acqua con cui abbiamo avuto a che fare di recente, direi che non è poco.

Fabio

CASA PRODUTTRICE
SEGA
GENERE
AZIONE
DISTRIBUZIONE
PARALLELA
VERSIONE
GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI
1

Lotta, cade, si rialza, sempre vincerà...

Lo sprite principale di cui si vestono i panni nel presente **Monster World 4** è forse la cosa più carina dell'intero gioco, sia per come è disegnato, sia per quel che concerne la sua animazione. Egli (anzi ella, visto che di pulzella di nome Asha trattasi) può intraprendere un discreto numero di azioni, oltre a colloquiare come una pazza schizofrenica con tutto ciò che le capita a tiro, anche coi sassi (eh, quando si dice comare svizzera...). All'inizio del gioco la nostra tiene in saccoccia la fida spada, uno scudo più grosso di lei, piuttosto scomodo da utilizzare e a volte anche poco efficace, nonché una graziosa armatura rosata. Man mano che ci si inoltra nel gioco si possono acquisire oggetti utili al completamento dell'avventura, non ultima la mitica lampada dorata, oppure le classiche pozioni miracolose o ancora delle piccole lacrime azzurre (le lacrime di Allah? NdFabio) che, assunte in quantità di dieci, possono rigenerare un punto di vitalità. Strada facendo raccatterete persino un coccoloso sprite azzurro e bianco, di nome Peperoguu (what? Ndr), che da quel momento diventerà vostro fedele ed inseparabile amico e che tornerà utile nelle maniere più disparate: pensate che se dovete spiccare salti di maggior portata potete afferrarlo per le orecchie ed usarlo a guisa di paracadute oppure prenderlo in mano ed appallottolarlo al fine di scagliarlo contro gli avversari. Evviva la lega per la protezione degli animali!

GRAFICA 78
- ▲ Tendeggiante e tipicamente giapponese
- ▲ Fondali carini anche se non troppo vari, personaggi simpatici e ben animati

SONORO 79
- ▲ Colonne sonore piuttosto simpatiche...
- ▼ ...ma troppo ripetitive

GIOCABILITÀ 79
- ▲ Semplice ed immediata
- ▼ Qualche volta sapere il giapponese potrebbe rivelarsi di grande vantaggio

LONGEVITÀ 82
- ▲ Piuttosto duraturo, anche se un pochino troppo lineare

GLOBALE 79

Un action game nel complesso discreto con un aspetto grafico particolarmente simpatico

Occhio, eh...

Sento come un peso sulla testa...

DARK

I FANTASTICI QUATTRO

Prima di inoltrarsi nell'avventura vera e propria vi sarà richiesto di vestire i panni di uno dei quattro tizi proposti al fine di eliminare per sempre Velonese. Il tizio predestinato sarà affiancato, durante lo svolgimento delle azioni, da una cricca di gregari, anche questa sotto vostro diretto controllo, che varia da semplici maghi a preti, ad arpie e a idre a tre teste anziché sette. Eh, cosa non fa la recessione...

ARMER: il classico biondino belloccio della situazione. E' il figlio del defunto Re Wynrick VIII e legittimo successore al trono di Cheshire (ehi, ma non dovevate essere voi il successore? Sento puzza di imbroglio...).

ROBIN: Robin è conosciuta in tutto il territorio quale la miglior combattente di Cheshire. Ha dedicato la sua vita alla guerra al fine di difendere Cheshire ed ora è pronta ad affrontare il nemico che vuole distruggere la sua terra: il mago nero (Asprilla?).

AMON: per la serie "il fine giustifica i mezzi", ecco come sfruttare un tizio non certo rassicurante. Amon vuole distruggere per sempre Velonese come tutti gli altri, ma per quale scopo? Dimostrare che solo lui è il vero signore delle tenebre, il re dei vampiri. Evviva il trionfo dei buoni ideali.

KRYSTAL: la maga Krystal fu al servizio di Velonese ma, scoperti i suoi arcani progetti, decise di abbandonarlo e, onde redimersi, cerca ora la pace interiore nell'unico modo possibile: eliminando il fetentone.

Anni ed anni or sono successe che un peschereccio turco, ancorato al largo del golfo di Napoli, catturò l'eminente avvocato Catrame al fine di destabilizzare le istituzioni politiche della giunta partenopea... Ooops, non ho sintonizzato il Mega CD... Ah, ecco: anni ed anni or sono il Gran Mago Gilliam era il custode del Gioiello delle tenebre, contenente lo spirito maligno del dio Arliman. Uno dei seguaci di Gilliam, tale Velonese (ehm, prego?) iniziò a disubbidire agli insegnamenti del maestro e a praticare magia nera ed incantesimi proibiti. Parimenti, il Gran Mago Gilliam, in possesso di poteri superiori, riuscì ad imporsi a Velonese ed a costringerlo, con un incantesimo, sull'isola di Visodia dove sarebbe stato costretto a vegliare per l'eternità il Gioiello delle Tenebre. Trecento anni di solitudine risvegliarono in Velonese poteri sopiti: inoltre il desiderio di vendetta nei confronti di Gilliam e della sua patria forgiarono il suo spirito e a sua mente in maniera tale da permettergli di richiamare, con un potentissimo incantesimo, quattro potenti dei della morte che avrebbero dovuto portare il terrore

Si ringrazia: **Computerland** per il CD

COMMENTO

Francamente **Dark Wizard** non mi ha entusiasmato più di tanto e faccio davvero fatica a considerarlo persino nella media per un titolo del suo genere. Le sequenza grafiche sono davvero scialbe, nulla che possa trarre vantaggio dalla qualità offerta da un CD: le animazioni sono poche e scattosissime, i colori praticamente ridotti all'osso, l'atmosfera inesistente. Durante lo svolgimento del gioco le sorti si risollevano leggermente, ma non abbiate timore: non v'è nulla di trascendentale e anche qui si voga inevitabilmente nella media. Solita inquadratura da RPG classico, solite schermate dei personaggi e grafica in soggettiva, ottenibile esplorando città e parlando con le persone, non certo entusiasmante. Unica nota davvero positiva (per voi, penso, ma sicuramente non per me) pare essere il linguaggio usato ovvero l'inglese che conferisce sicuramente maggior comprensibilità, fluidità d'azione e giocabilità. I compiti a voi affidati non sono certo i più vari: avanzare, esplorare qualche città al fine di incrementare il proprio bagaglio di esperienze e combattere nel più classico dei modi RPG. La mappa di gioco risulta essere piuttosto estesa, ma non penso che lo stesso si possa dire della longevità in generale, in quanto ben presto la solita struttura di gioco potrebbe far venire a noia il tutto e allora a ben poco serviranno trenta castelli anziché venti, ve lo assicuro. Passo e chiudo.

Char Aznable

e la distruzione in tutti i territori di Cheshire. Dal canto suo, Velonese si apprestava ora a liberare il malefico spirito di Arliman rinchiuso nel Gioiello delle Tenebre. L'ultimo avamposto contro le malefiche forze scatenate da Velonese era il regno di Quentin. Il suo reggente, Wynrick VIII, perse però la vita nel tentativo di fermare la distruzione portata dai quattro demoni. Ora Cheshire cerca un degno successore nel tentativo di fermare in prima istanza i quattro demoni e successivamente Velonese prima che riesca a liberare il malvagio spirito del dio Arliman. Chi meglio di voi potrebbe gettarsi in un'impresa del genere? Eh, che trama ragazzi... Mi sa tanto che la prima sarebbe stata molto più interessante...

CASA PRODUTTRICE
SEGA
GENERE
RPG
DISTRIBUZIONE
PARALLELA
VERSIONE
AMERICANA
NUMERO GIOCATORI
1

COMMENTO

Ci tengo a precisarlo: non essendo un fanatico del genere, il mio commento, al contrario di quello di Char Aznable, è indirizzato esclusivamente ai non-maniaci di RPG. Beh, non puntate i vostri soldi su questo titolo... All'inizio **Dark Wizard** colpisce per la sua semplicità, ma basta poco per rendersi conto che quest'apparente linearità non è altro che l'altra faccia di un gioco di ruolo monotono e poco vario. Come se questo non bastasse, la realizzazione tecnica non è stratosferica e la grafica colpisce negativamente per la sua pochezza. Questi elementi fanno perdere **Dark Wizard** nella melma dei giochi "normali" che già attirano non poco i fan del genere: figuriamoci il resto della popolazione videoludica... lo punterei su **Landstalker** o se cercate qualcosa per Mega CD, magari aspetterei **Lunar 2**.

Simon

GRAFICA 64

▼ Sequenze animate di poco effetto

▼ Grafica nella media per titoli del genere

SONORO 64

▼ Effetti sonori discreti nel caso di colloqui e sotto la media durante il resto del gioco

▼ Temi musicali carini, ma a lungo andare troppo ripetitivi

GIOCABILITÀ 79

▲ Il linguaggio inglese gli conferisce di certo giocabilità maggiore rispetto la controparte nipponica...

▼ ...ma è la struttura di gioco in generale ad essere noiosetta

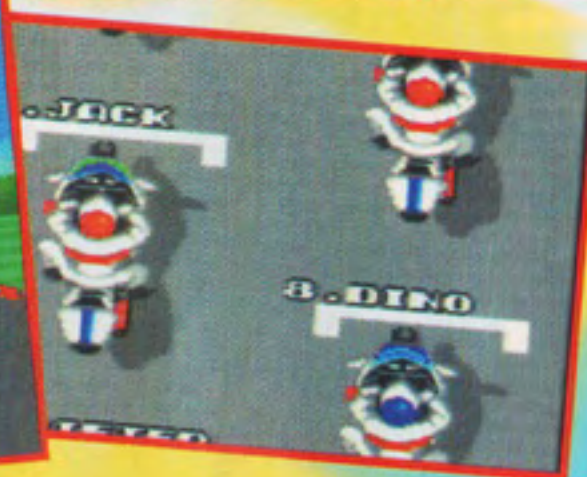
LONGEVITÀ 80

▲ La mappa di gioco è abbastanza estesa

▼ Camminare, scontrarsi e parlare, quanto potrete resistere?

GLOBALE 72

Ennesimo RPG senza innovazioni di sorta e neppure troppo bello dal punto di vista grafico. Dategli un'occhiata se siete fanatici del genere

REVIEW

GP RIDER

▲ *Beccatevi il monte Rushmore sullo sfondo!!!*

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	SIMULAZIONE
DISTRIBUZIONE	PARALLELA
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2

Sarò breve... Basato sul popolare coin-op Sega, **GP Rider** vi permette di provare il brivido di una corsa motociclistica sul piccolo Game Gear. In gara dovete affrontare altri quindici piloti e il vostro unico obiettivo è quello di vincere: state però attenti perché avrete un limite di tempo per ogni giro e se lo oltrepasserete sarete eliminati.
Sfortunatamente tutte le emozioni che si provavano giocando con la versione da sala, dotata di una moto a grandezza naturale su cui salire durante la partita, non possono essere ricreate sul vostro piccolo portatile, ma per rendere il tutto più interessante quelli della Sega hanno pensato di inserire quattro modi di gioco differenti.
L'Arcade Mode vi vedrà impegnati sul percorso originale del coin-op. Nel Grand Prix Mode invece potrete affrontare un intero campionato mondiale su 14 circuiti diversi. Scegliendo il Tournament Mode potrete gareggiare soltanto su uno dei percorsi del Gran Prix. E per finire c'è World Tour, ovvero la versione Game Gear del famosissimo **Super Hang On**, dove sarete impegnati in una lotta contro il tempo attraverso quattro continenti.
GP Rider è veloce e molto divertente da giocare. La grafica non è particolarmente curata, ma questo ha permesso di ottenere uno scrolling di ottima qualità. Se state cercando un gioco di moto per il portatile di casa Sega... Beh, questo è l'unico che riuscirete a trovare! Fortunatamente non è affatto male.

Sei come la mia moto...

Si ringrazia: Console Generation per la cartuccia

GRAFICA 85
▲ Molto semplice, ma ben definita. Lo scrolling è veramente fluido e veloce

SONORO 75
▼ Il motore della vostra moto ricorda molto quello di un biplano della 1ª Guerra Mondiale. Neppure gli altri effetti dimostrano una eccessiva cura del sonoro...

GIOCABILITÀ 85
▲ Veramente divertente: non vi ci vorrà molto per rimanere affascinati da **GP Rider**

LONGEVITÀ 74
▼ Giocando da soli questa cartuccia risulta presto noiosa...
▲ ...ma la possibilità di correre in coppia ne mantiene comunque elevato il livello di interesse

GLOBALE 82
Finalmente un gioco di moto per Game Gear realizzato in modo più che dignitoso. Peccato solo che ci vogliano due cartucce e due GG per ottenere il massimo divertimento!

COMMENTO

Considerando le limitazioni tecniche del Game Gear, **GP Rider** è una conversione veramente impressionante. La grafica non è niente di speciale, ma è compensata da uno scrolling fluido anche alle più alte velocità. Se finirete fuori pista comunque non rischierete di schiantarvi perché potrete passare, quasi come se niente fosse, attraverso gli oggetti posti ai bordi della strada.
Questo può sembrare un difetto, ma in realtà non lo è, poiché il gioco è decisamente difficile ed inserendo anche le collisioni con gli oggetti sarebbe diventato davvero frustrante.
Considerando il fatto che **GP Rider** è l'unico gioco di moto per questa console direi che non è affatto un cattivo prodotto. Nel modo per un giocatore rischia di diventare presto noioso, ma se giocato in due vi assicurerà divertimento per mooolto tempo.

Puck

Dr. ROBOTONIK'S MEAN BEAN MACHINE

REVIEW

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	PUZZLE
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1/2

In due è proprio uno spasso!

C'era una volta, molto tempo fa, un gioco chiamato **Tetris**, che piaceva (e faceva dannare) grandi e piccini. Da quando fece la propria comparsa nella Top Ten dei titoli più venduti, tutti i potenti boss delle software house mondiali vollero un gioco di quel tipo. Nacquero così dozzine e dozzine di puzzle game: **Columns, Welltris, Puzznic** e compagnia bella. La lista di giochi del genere si allungò a dismisura, con decine di cloni e cloni dei cloni. E così eccoci ad oggi, con **Dr Robotnik's Mean Bean Machine**, ennesimo puzzle game di ispirazione "tetrisiana" nonché conversione di una cartuccia per Megadrive uscita qualche mesetto or sono. In **Mean Bean Machine** vi trovate di fronte a una serie di pezzi di vario colore che scendono dalla cima dello schermo, il vostro compito è quello di ordinarli così da creare sequenze di almeno quattro blocchi dello stesso colore, facendoli quindi scomparire e abbassando il groviglio di pezzi. Il gioco continua fino al punto in cui non è possibile sistemare altri pezzi nell'area di gioco. Titoli simili ne abbiamo visti a badilate, ma la forza di **Dr Robotnik** è nella diversità dei modi di gioco: è infatti possibile intraprendere una sfida senza fine, "alla **Tetris**" tanto per intenderci, una il cui unico scopo è raggiungere un punteggio sempre più elevato, il Puzzle Mode, in cui dovrete affrontare una serie di schemi predefiniti riuscendo ad eliminare i blocchi già presenti sullo schermo e infine lo Story Mode, che vi vedrà impegnati in una sfida contro avversari computerizzati. Inoltre è possibile giocare in doppio ed è appunto in quest'ultimo modo che **Mean Bean Machine** dimostra quanto sia divertente ed intrigante. Non ci credete? Provatelo!

COMMENTO

La conversione da Megadrive è stata effettuata abbastanza bene: tutte le caratteristiche dell'originale sono state riportate in questa versione, anche se manca la stessa ricchezza di particolari. Gli unici piccoli appunti che si possono fare da questo punto di vista sono le dimensioni davvero ridotte dell'area di gioco e la scarsezza degli avversari nello Story Mode. Gli altri modi di gioco sono decisamente più divertenti e si raggiunge il massimo con delle appassionanti sfide, senza limiti, testa-a-testa. Sicuramente un puzzle game di ottimo livello, uno dei migliori fra quelli apparsi negli ultimi tempi per questa console. Bella lì.

Puck

E' proprio lui, il cattivissimo Dr. Robotnik!!!

GRAFICA 66
▼ Non si possono pretendere grandi cose da un puzzle game, ma qualche rifinitura in più non avrebbe certo guastato

SONORO 62
▼ Un solo tipo di effetto sonoro e qualche musichetta irritante

GIOCABILITÀ 80
▲ Molto alta: come nei migliori puzzle game rimarrete subito colpiti e faticherete a staccarvene

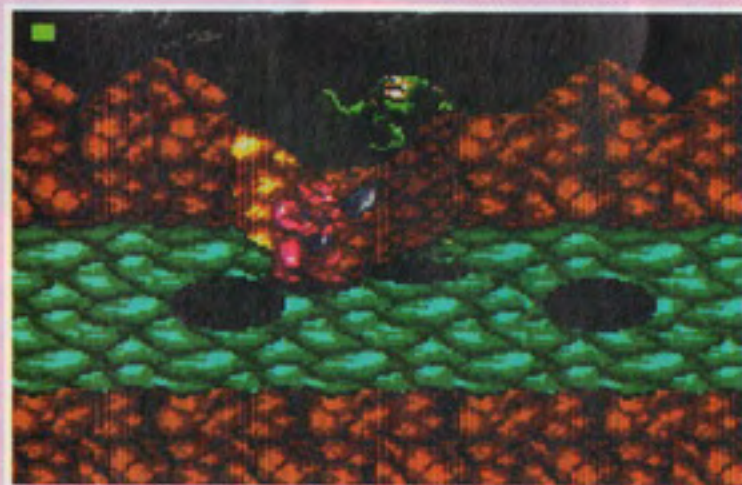
LONGEVITÀ 82
▲ Lo story mode è troppo facile...
▼ ...ma gli altri modi di gioco vi garantiranno ore e ore di divertimento

GLOBALE 87
Un buon puzzle game che riesce a dare il meglio di sé nel modo a due giocatori (come sempre)

BATTLE

Siamo in un periodo di crisi economica e lo si vede chiaramente anche nei videogiochi, da come sono stati tagliati diversi particolari.
Nelle precedenti versioni di **Battletoads**, ad esempio, la trama (peraltro sempre banalissima) era simpaticamente presente nell'introduzione del gioco. Nella versione per Game Gear e Master System non c'è niente di tutto questo: niente animazioni, niente storiella... Soltanto una frase di benvenuto. Fortunatamente qui a **Mega Console** siamo riusciti a recuperare per voi la trama e, udite udite, anche questa volta è squallidamente banale. Alcuni maiali spaziali hanno rapito una stupenda principessa (la sua bellezza è comunque tutta da dimostrare, visto che in questo gioco ci sono solo rospi e maiali) e tocca a voi, tre intrepidi combattenti, partire per salvarla. Mettendo da parte la trama demente, il vostro compito è quello di affrontare una serie di livelli che vi vedranno impegnati in un numero infiniti di combattimenti. Il vero scopo del gioco? Cercando di salvare la pellaccia...

RANE DA COMBATTIMENTO

Le rane che vi troverete a comandare sono tutt'altro che indifese e avranno occasione di dimostrare le proprie capacità nella lotta in uno dei livelli picchiaduro. Quei porci dei vostri nemici (nel senso che sono maiali) vi salteranno addosso da ogni parte, sbucando fuori dai posti più impensati (da piccoli dovevano essere dei miti a nascondino)! Nel combattimento potrete usare i rottami che troverete in giro come armi e, se colpirete il vostro avversario ripetutamente, potrete sferrare un super-pugno dagli effetti devastanti. Il vostro catalogo di colpi si completa poi col calcio volante e tutte le mosse classiche presenti in ogni beat 'em up che si rispetti.

Un bel calcio volante è quello che ci vuole!

Ma non soffre di vertigini quel beota?

COMMENTO

Sono loro! I fratelli poveri dei **Turtles** approdano anche sul Game Gear e sul Master System. Il gioco è quello di sempre, un picchiaduro con, giusto per variare un po', alcuni schemi di altro tipo. La realizzazione è estremamente curata, anche se bisogna notare una pecca di importanza basilare per quanto riguarda il sistema di controllo. Se nei livelli di lotta i nostri eroi rispondono bene, negli altri stage sembrano un tantino lenti e eseguono al meglio i movimenti. Il livello di difficoltà generale è alto, il che rende questo gioco particolarmente appetibile a tutti quelli che sono stufi di giochini che si finiscono in un paio d'ore. Non so che dirvi... Gli aspetti positivi sembrano prevalere su quelli negativi, se potete però dategli un'occhiata prima di comprarlo.

Mad Max

TOADS

CHE LINGUACCIA!

Il modo più efficace per aumentare il livello della vostra barra di energia è quello di utilizzare la vostra lingua da rana: con quest'appendice potrete infatti colpire gli oggetti che passano svolazzando per lo schermo. Se questo sistema vi fa un po' schifo e volete qualcosa di più normale, potete sempre recuperare gli oggetti che quegli sbadati degli alieni lasciano qua e là per lo schermo.

RICCHE ATTRAZIONI

In **Battletoads** trovate il massimo della varietà che un titolo del genere può offrire per quanto riguarda gli schemi di gioco. Ci sono un sacco di livelli completamente diversi l'uno dall'altro: sezioni platform come quella sul ghiaccio, scene di volo, puzzle game intriganti e persino un livello di guida a cavallo delle ToadCycles! Non saprete mai cosa vi aspetta nel livello successivo...

CASA PRODUTTRICE
RARE
GENERE
PICCHIADURO/PLATFORM
DISTRIBUZIONE
PARALLELA
VERSIONE
AMERICANA
NUMERO GIOCATORI
1

IL POZZO: SE LO CONOSCI, LO EVITI

In un livello la vostra rana si troverà appesa ad una corda, intenta a discendere un condotto pieno zeppo di pericoli. In questa sorta di pozzo infatti dovrete affrontare piante carnivore, guardie elettroniche e molti altri insidiosi avversari. L'importante, per arrivare alla fine di questo livello, è riuscire a muovere con grande tempismo. Sembra facile...

COMMENTO

Finalmente questo gioco, precedentemente apparso sulla maggior parte delle console in circolazione, è stato convertito anche per gli 8 bit di casa Sega. Tutti gli aspetti delle precedenti versioni sono state convertiti nel modo migliore possibile, eccezion fatta per la presentazione, completamente tagliata. La forza di questo gioco sta comunque nella incredibile varietà: molte cartucce del genere risultano noiose per la monotonia degli schemi, mentre qui la presenza di schemi di gioco totalmente diversi, mantiene invariato fino in fondo il livello di interesse. La realizzazione tecnica, pur non essendo eccezionale, è comunque di buon livello. Lo ribadisco: **Battletoads** è un buon gioco che piacerà sicuramente alla maggior parte di voi.

Puck

GRAFICA 80

▲ Buona, ben disegnata e colorata

▼ Alcuni sprite sono eccessivamente piccoli e l'animazione non è eccezionale

SONORO 79

▲ Musiche veramente ottime...

▼ ...peccato per i soliti squallidi effetti sonori

GIOCABILITÀ 85

▲ Ogni volta che iniziate un nuovo livello è come se scopriste un nuovo modo di giocare

▼ La risposta dei controlli non è sempre all'altezza della situazione

LONGEVITÀ 86

▲ La varietà dei livelli è una garanzia di divertimento per molto tempo...

▼ ...anche se l'eccessiva difficoltà di alcuni punti potrebbe scoraggiare

GLOBALE 84

Una buona conversione che mantiene inalterato lo schema di gioco e il divertimento delle versioni precedenti

MEGA PARADE

Mega Parade, ovvero *Videogames That Don't Suck* ovvero ancora *Videogiochilli Che Rullano alla Grande*. Alright, siete capitati, vostro malgrado, nello spazio riservato alle classifiche di **Mega Console.** Abbiamo diligentemente intabellato i migliori titoli disponibili per tutte le console SEGA. Non girate pagina senza aver prima saputo quali sono i titoli più sugosi del mese. Ah, fratelli, ci interessa conoscere le vostre preferenze: i videogiochi che vi sono piaciuti di più, in assoluto, per il vostro Megadrive, Mega CD, Master System o Game Gear. Cosa state aspettando? Prendete carta e penna e spediteci le vostre classifiche. A voi l'indirizzo:

MEGA PARADE - MEGA CONSOLE
Futura Publishing - via Edolo, 29 - 20125 - Milano - (Pianeta Terra)
Oppure Faxate al numero:
02/66981159

MOST WANTED

1 MARS	**SEGA**	**UPGRADE HARDWARE**
2 F1 Heavenly Championship (MCD)	Sega	Sportivo
3 Chuck Rally (MCD)	Core Design	Sportivo
4 Sensible Soccer (MCD)	Sony	Sportivo
5 Dynamite Headdy (MD)	Sega	Platform

TOP 20 MEGADRIVE

1 SUB TERRANIA	**SEGA**	**SPARATUTTO**	▲
2 Virtua Racing	Sega	Sportivo	▼
3 Sonic The Hedgehog 3	Sega	Platform	=
4 NBA Jam	Acclaim	Sportivo	=
5 Streets of Rage III	Sega	Picchiaduro	▼
6 Toe Jam & Earl 2	Sega	Azione	▼
7 Street Fighter 2 Plus	Sega	Picchiaduro	▼
8 PGA European Tour Golf	EA	Sportivo	NE
9 Mega Turrican	Data East	Azione	▲
10 Sensible Soccer	Sony	Sportivo	▼
11 Eternal Champions	Sega	Picchiaduro	▼
12 Castlevania: Bloodlines	Konami	Platform	▼
13 Dragon's Revenge	Tengen	Flipper	▲
14 Aladdin	Sega	Platform	▼
15 Gunstar Heroes	Sega	Azione	=
16 Mean Bean Machine	Sega	Puzzle	▼
17 High Seas Havoc	Data East	Azione	▼
18 Columns III	Sega	Puzzle	▼
19 Skitchin'	EA	Sportivo	▼
20 NHL '94	EA	Sportivo	NE

TOP 15 MCD

1 NHL HOCKEY '94	**EA**	**SPORTIVO**	▲
2 Tom Cat Alley	Sega	Sparatutto	NE
3 Dracula Unleashed	Sega	Avventura	▲
4 Silpheed	Game Arts	Sparatutto	▼
5 Sonic CD	Sega	Platform	▼
6 Mortal Kombat CD	Acclaim	Picchiaduro	NE
7 Thunderhawk	Core Design	Sparatutto	▼
8 Rise of the Robots	Absolute	Picchiaduro	NE
9 Lunar: the Silver Star	Sega	RPG	=
10 Ground Zero Texas	Sony	Film Int.	▼
11 Double Switch	Sega	Film Int.	▼
12 Chuck Rock 2	Core Design	Platform	▼
13 Lethal Enforces	Konami	Sparatutto	=
14 Ecco the Dolphin	Sega	Avventura	▼
15 Powermonger CD	EA	Strategico	▼

TOP 5 MASTER SYSTEM

1 MICRO MACHINES	**CODEMASTERS**	**SPORTIVO**	=
2 Mean Bean Machines	Sega	Puzzle	NE
3 Sensible Soccer	Sony	Sportivo	=
4 Aladdin	Sega	Platform	▼
5 Jungle Book	Virgin	Azione	=

TOP 10 LETTORI MEGA

1) STREET FIGHTER 2 PLUS	**CAPCOM**	**PICCHIADURO**	**(98)**	▲
2) Mortal Kombat	Acclaim	Picchiaduro	(94)	▲
3) Fifa International Soccer	EA	Sportivo	(55)	▲
4) Aladdin	Sega	Platform	(53)	▼
5) Sensible Soccer	Sony	Sportivo	(49)	▲
6) Streets of Rage 2	Sega	Picchiaduro	(38)	▲
7) Eternal Champions	Sega	Picchiaduro	(37)	NE
8) NBA Jam	Acclaim	Sportivo	(32)	▲
9) Sonic 3	Sega	Platform	(27)	▲
10) WWF Royal Rumble	Acclaim	Sportivo	(25)	NE

I gusti dei lettori non si discutono... Tra parentesi il numero di preferenze espresse: il testa a testa tra **Street Fighter 2 Plus e Mortal Kombat** è veramente mozzafiato (si, certo, come no...). Fatto sta che tra i primi due giochi e il terzo c'è un abisso! Mi raccomando: ricordatevi di inserire la vostra classifica nelle lettere che inviate alla **Mega Mail**. Sbaragnaus...

TOP 5 GAME GEAR

1 NBA JAM	**ACCLAIM**	**SPORTIVO**	=
2 Sensible Soccer	Sony	Sportivo	=
3 Robocop vs Terminator	Virgin	Azione	=
4 Battletoads	Sega	Azione	NE
5 Micro Machines	Codemasters	Sportivo	▼

VIEWPOINTS

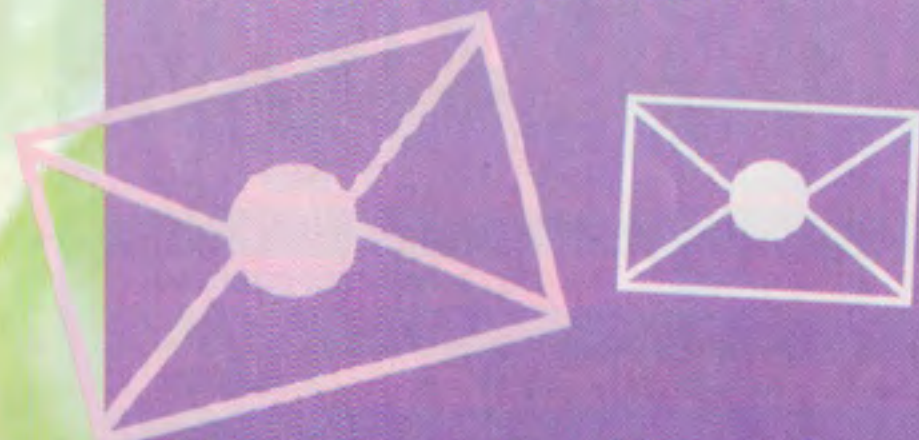
ovvero l'opinione della redazione!!!

GIOCO	BIO MASSA	CHAR	FABIO	MATTEO	PAOLO	SIMON	MEGAMEDIA
AX 101 (MCD)	5	2	6	4	4	4	4,2
BATTLETOADS (MS-GG)	8	7	8	6	7	7	7,2
DARK WIZARD (MCD)	7	7		6	7	6	6,6
DR ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE (MS)	8	7	8	8	7	7	7,5
DRAGONBALL Z	6	4	6	6	6	5	5,5
GOOFY'S HYSTERICAL HISTORY TOUR	6	5	6	6	5	5	5,5
GP RIDER (GG)	8		8	7	8	7	7,6
MALLET LEGEND	8	7			6	7	7
MONSTERWORLD IV	7	6	8	6	8	7	7
PETE SAMPRAS TENNIS	6	5	7	6	6	6	6
POWERMONGER (MCD)	7	8	8	7	8	7	7,5
RISE OF THE DRAGON (MCD)	8	6	8	7	8	8	7,5
STAR TREK: THE NEW GENERATION	7	6	8	6	6	6	6,5
TOMCAT ALLEY (MCD)	7		8	6	7	8	7,2

MEGALEGENDA

10 - Promosso a pieni voti 9 - Ottimo 8 - Molto buono 7 - Buono 6 - Sufficiente
5 - Scarso 4 - Insufficiente 3 - Gravemente insufficiente 2 - Inclassificabile 1 - Foglio bianco

MEGA

Prima di dare inizio alla consueta sarabanda di trucchi, soluzioni, password e altre frivolezze del genere (frivolezze tra virgolette, s'intende), un paio di raccomandazioni ai lettori che intendono partecipare a questa rubrica:
1°) scrivete sempre in stampatello o, meglio ancora, su macchina da scrivere; non sappiamo dirvi quanti trucchi abbiamo dovuto fare a meno di usare semplicemente perché non si capiva un acca di quello che c'era scritto.
2°) non assillateci con suppliche tipo "anche se il trucco è stato già pubblicato, vi prego di mettere il mio nome sulla rivista, tanto per fare bella figura con gli amici". Aaaarrrgghh! Ma scusate un po', vi pare bello avere il proprio nome su questa rubrica anche se di vostro non c'è manco una sillaba? Dov'è finito il vostro amor proprio? Su, fate i bravi...
OK, per il momento questo è tutto. Se ci verranno in mente altre cose, ve le comunicheremo nei prossimi numeri. Ora cuccatevi come sempre l'indirizzo a cui inviare gli intriganti prodotti delle vostre sedute videoludiche e... buona lettura!

Mega Console - Megatrix
c/o Futura Publishing
Via Edolo 29
20125 Milano

A cura di Fabio D'Italia

MICK AND MACK GLOBAL GLADIATORS
MEGADRIVE
Vite Infinite

Per ottenere vite infinite, è sufficiente premere A, B, C, B, A, C, A, B, C, B e C quando appare il logo della Virgin. Cool!

SUPER MONACO GP
MEGADRIVE
Password per il Finale

Volete vedere la fine del gioco? Inserite le parole SENNA o CHAMPION nello schermo delle password e... voilà la fin du jeu!

TOEJAM AND EARL 2: PANIC ON FUNKOTRON!
MEGADRIVE
Password

Get funky! Ecco una bella serie di codici che farebbero la felicità di George Clinton e dei suoi seguaci **Toejam & Earl**:

LIVELLO 3:	UYJ2KE-YL913
LIVELLO 5:	UJY8KEW5!VQ7
LIVELLO 7:	M-Y2216N!87-
LIVELLO 9:	PJFL3HWDT1Q7
LIVELLO 11:	UYJLCC0!NVQ-
LIVELLO 13:	NKYLHC8FJT-A
LIVELLO 15:	†1XLCXY72!Q2

UNIVERSAL SOLDIER
MEGADRIVE
Password

Eccovi i codici di accesso per alcuni livelli di questo tie-in cinepiattaformico:

Livello 1-2:	CHSGM
Livello 1-3:	MKSNS
Livello 2-1:	SGGBY
Livello 2-2:	JLGPH
Livello 2-3:	JDRSD
Livello 3-1:	PKSND
Livello 3-2:	CWBPM
Livello 3-3:	SFTNP
Livello 4-1:	CMVDG
Livello 4-2:	BYTCM

CHUCK ROCK
MEGA-CD
Password

Ecco alcune password per la versione su dischetto d'argento di questo platform:

Livello 2:	GJFKFN
Livello 3:	PDPKKN
Livello 4:	JWNTXF
Livello 5:	TSFNVP

DRACULA
MEGA-CD
Salto di Livello e 99 Vite Extra

Se siete tra coloro che hanno la sfortuna di possedere questo gioco, le gabole che andiamo a presentare potrebbero interessarvi...
Andate allo schermo in cui appare la

ECCO CD
MEGA-CD
Password

Guardate cosa siamo andati a pescare per voi: tutti i codici di **Ecco CD**!

UNDERCAVES:	GMRIQDCM
THE VENTS:	IVEINLDP
THE LAGOON:	GRTJZYIF
RIDGE WATER:	OVOJDSLB
OPEN OCEAN:	GMYMDSU
ICE ZONE:	GMBRHSLU
HARD WATER:	UKZFHSLS
COLD WATER:	SYQIHSLZ
OPEN OCEAN 2:	CCUFFSLM
ISLAND ZONE:	ALZBESLS
DEEP WATER:	IHPFSLP
VOLCANIC REEF:	ADLYESLT
SHIP GRAVE SEA:	INWUGSLL
WRECK TRAP:	WJHQSLL
THE SEA OF SILENCE:	IZSXGSLF
DEEP GATE:	AKNBHSLI
THE MARBLE SEA:	QSOMFSLQ
THE LIBRARY:	WBTXFSLV
DEEP CITY:	UNIQFSLB
CITY OF FOREVER:	WADUFSLB
JURASSIC BEACH:	ONNBJPLY
PTERANODON POND:	WPVXIPLL
ORIGIN BEACH:	AQZIJPLG
TRILOBITE CIRCLE:	GKGFJPLK
DARKWATER:	GZIUKPLR
DEEP WATER 2:	GAAGDPLP
CITY OF FOREVER:	YLQQZNLM
THE TUBE:	MNEYELLB
THE MACHINE:	SKZNELLO
THE LAST FIGHT:	KANZFLLX

scritta BEWARE e inserite la parola ALUCARD ("Dracula" alla rovescia) usando i tasti A B C e il joypad. Ora premete A e START per andare al livello 2; A, B e START per il livello 3 e A, B, C e START per il livello 7. Per avere 99 vite, invece, premete il tasto di PAUSA e A nel medesimo schermo.

TIME GAL
MEGA-CD
Salto di Livello

Per saltare qualsiasi livello di questo gioco in full-motion video, non dovete far altro che inserire la pausa e premere il tasto C.

THUNDERBLADE
MASTER SYSTEM
Invincibilità

Durante la schermata col titolo, premete SU, GIU', SINISTRA e DESTRA e acquisterete l'invulnerabilità.

DOUBLE DRAGON
MASTER SYSTEM
Continuazione della Partita

Corre voce che si possano ottenere 30 "continue" eseguendo 30 calci volanti: ve la sentite di verificarlo?

SPACE HARRIER
MASTER SYSTEM
Cheat Mode

Una volta giunti alla schermata del Game Over, tenete premuti SU e SINISTRA: potrete così accedere a un cheat mode... A voi il piacere di scoprire di che si tratta esattamente!

OUT RUN
MASTER SYSTEM
Percorso a scelta

Per avere la possibilità di selezionare il percorso, premete i tasti 1 e 2 durante la schermata col titolo, quindi SU, SINISTRA e START.

SONIC CD
MEGA-CD
Giocare con le nuvole

Spostate il joypad nelle seguenti direzioni durante la schermata col titolo: SU, GIU', GIU', GIU', GIU', SU. A questo punto potrete giocare con le nuvole sullo sfondo, facendole ruotare o zoomando su di esse (ma che c***o di trucco è, Fabio?!? NdSimon).

SPIDERMAN VS THE KINGPIN
MEGADRIVE
Più Tempo

Here comes the Spidermaaaaan! Va bene, basta con queste rimembranze televisive (per chi non l'avesse capito, erano alcune delle parole della sigla originale del cartone) e veniamo al succo... Se vi capita di essere a corto di tempo, fate morire Spiderman. Alla schermata del "continue", selezionate "Yes": ora avrete 2 ore di tempo per completare il resto del gioco.

THE LUCKY DIME CAPER
GAME GEAR
Vite Infinite

Volete regalarvi un numero infinito di Paperini? Allora spingete il joypad in basso e contemporaneamente premete il tasto 1 quando appare lo schermo del "continue". Quack! (traduzione: Bella lì!)

MEGA

SONIC 2
MASTER SYSTEM
Livelli a Scelta

Mentre la console è ancora spenta, premete il joypad sulla diagonale ALTA-SINISTRA e i tasti 1 e 2 sui comandi per il secondo giocatore; continuate a tenerli premuti e accendete la macchina, quindi premete il tasto 1 sui comandi per il primo giocatore. Se avete fatto correttamente quanto detto, il "level select" è vostro!

WONDERBOY 3
GAME GEAR
Password

Eccovi un'ammucchiata di codici per questa popolare avventura piattaformica:

LIVELLO 2:	NFKU	IEO	4O3P	X88
LIVELLO 3:	GCRF	PJI	8GEV	J5E
LIVELLO 4:	GI74	W7F	ERAN	5IN
LIVELLO 5:	V78B	N9F	CRXE	R4O
LIVELLO 6:	7JRP	LB7	9A9F	XH2

WONDERBOY
GAME GEAR
Livelli a Scelta

Per selezionare un livello qualsiasi, premete GIU' e START, quindi SU. Easy, isn't it?

SPACE HARRIER
GAME GEAR
Password

Beccatevi 'sti codici d'accesso, va...

STAGE 2:	EAGE
STAGE 3:	CHFA
STAGE 5:	DGBC
STAGE 6:	HBGA
STAGE 7:	FBHA
STAGE 9:	BFCH

ARNOLD PALMER'S GOLF
MEGADRIVE
Password

E' un golf vecchio ma sempre valido, ed ora ci giunge notizia che nasconde pure un torneo segreto. Per accedervi è sufficiente inserire la seguente password: FFFFFFFFFFFFFFFFF

JUNGLE BOOK
GAME GEAR
Salto di Livello

Un trucco molto appropriato, dal momento che la specialità di Mowgli è saltare... Ruotate il joypad in senso orario quando il logo della Disney appare sullo schermo: continuate così finché non udite un campanellino o simile. A questo punto non dovete far altro che spostare il joypad a DESTRA o a SINISTRA per scegliere il livello che volete.

ROCKET KNIGHT ADVENTURES
MEGADRIVE
Aumento del livello di difficoltà - Parte II

Come rendere pazzescamente difficile questo gioco? E' sufficiente premere SINISTRA quattro volte, DESTRA quattro volte, SINISTRA sette volte, DESTRA una volta e SINISTRA una volta alla schermata con il logo della Konami. Sparkster morirà stecchito dopo appena una collisione, e come se non bastasse avrà soltanto una chance per completare il gioco: niente vite extra e niente continue!

ROBO ALESTE
MEGA-CD
Livelli a scelta

Mentre vi trovate sullo schermo delle opzioni, settate il suono su 3A, il livello di difficoltà su Hard, e il numero di CD-DA sul numero del livello desiderato. Ora premete B e START simultaneamente. Tornati allo schermo del titolo, scoprirete un opzione di continua partita con la quale è possibile selezionare qualsiasi stage!

LAND OF ILLUSION
MASTER SYSTEM
Vita Extra

E' ben nascosta, ma c'è. La prima volta che Topolino visita il lago, ignorate la cassa del tesoro che giace in fondo alla buca (quella col pesce che ci nuota dentro). La prossima volta che il sorcio passa da questa parte mentre viaggia verso le Caverne Miniaturizzanti, raccogliete il forziere e Mickey verrà onorato con una vita extra: alakazam!

CASTLEVANIA
MEGADRIVE
Livelli a scelta, 30 Vite Extra e altro

Durante la schermata col titolo premete SU, SU, GIU', GIU', SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, B, A. Così facendo avrete non solo la possibilità di selezionare qualunque livello del gioco, ma potrete anche usufruire di trenta vite e inoltre il rilevamento di collisione sarà disattivato!

ECCO THE DOLPHIN
MEGADRIVE
Mappa Senza Segreti

Nella schermata dove va inserito il codice, scrivete la parola SIX seguita da due lettere qualsiasi: così facendo potrete accedere a qualsiasi parte di qualsiasi mappa in qualsiasi stage. Utile, no?

JUNGLE BOOK
MASTER SYSTEM
Livello di Partenza a Scelta

Quando appare il logo della Virgin, premete SU, GIU', SINISTRA e DESTRA ripetutamente finché non udite lo scampanellio che segnala la riuscita del cheat. Iniziate a giocare e usate le direzioni SINISTRA e DESTRA sul joypad per scegliere il livello dal quale partire.

ROCKET KNIGHT ADVENTURES
MEGADRIVE
Per saltare di livello

Mentre vi trovate sullo schermo del titolo premete SU e SINISTRA per dieci volte. Poi, durante il gioco, inserite la pausa e premete C, B, B, A, C e B. Potrete così skippare di livello a piacimento.

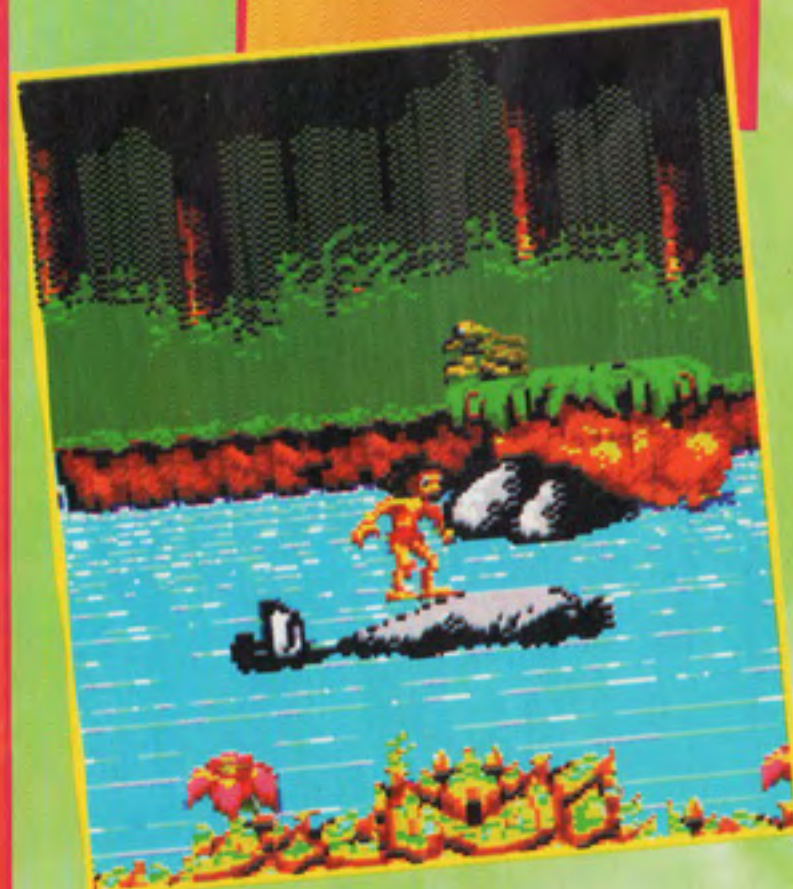
COSMIC SPACEHEAD
MEGADRIVE
Password e Soluzione per l'Ultimo Livello

Cominciamo con le password:

1	YGZZ	TEEA	BEWI	LZIA	MS96
2	YGQZ	XEEY	LJWI	LQIA	MS66
3	YGQZ	XEEA	L4WI	LQIY	MSTX
4	DGCW	JEEA	WWWI	LS8V	M76E
5	DGHF	JEE6	WW8I	LSW8	MYTZ
6	MRHF	JFE6	WWLI	LRW8	MMI5
7	MRHF	OFE6	WWLA	LRW8	IM63
8	MRHF	BFE6	WWLG	LRWF	IDOI

Se invece volete risolvere subito l'intero gioco, all'ultimo livello entrate nelle stanze in quest'ordine: 4: ANTI GRAVITY SLIDE, 2: TRAMPOLINE, 5: BRIDGE, 6: BLOWPIPE, 3: BOX, 1: MONEY.

COOL SPOT
MEGADRIVE
Opzioni Segrete

Mentre vi trovate sullo schermo delle opzioni, premete questa sequenza di tasti: A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C, C: avrete così una lista di opzioni nuove di zecca.

THUNDERHAWK
MEGA-CD
Armi e Scudi Infiniti

Per avere quanto scritto sopra, occorre semplicemente che mettiate il gioco in pausa e premiate SU, DESTRA, SINISTRA e GIU'. Ora disinserite la pausa e il gioco è fatto.

MARBLE MADNESS
GAME GEAR
Livelli a Scelta e Tempo Infinito

Ecco un cheat per un gioco che fa sempre colpo... come l'olio Friol! Pubblicità gratuite a parte, entrate nello schermo delle opzioni e selezionate TEST FX C e TEST MUSIC/SOUND 6. Ora potete posizionare la freccia sull'opzione SELECT LEVEL con tempo illimitato.

SPIDERMAN
GAME GEAR
Sottogioco Segreto

Nella stanza della chiave di Electro fate scendere il tessiragnatele nel margine sinistro dell'area: vicino ai fologoratori scoprirà - sorpresa! - un Game Gear il quale, una volta raccolto, intratterrà il nostro Peter Parker con una partita a Pac-Man la prossima volta che ritorna a casa. Per giocare con l'immarcescibile pallina gialla dovete semplicemente premere il tasto II.

THE FLINTSTONES
MEGADRIVE
Stanza Segreta

Al primo livello, dove si trova la prima serie di teste di dinosauro, camminate verso sinistra finché non cadete in una buca: dovreste atterrare su di un trampolino. Lasciate che questo vi catapulti verso l'alto e salite sulla parete soprastante. Se camminate verso sinistra il Marziano che si vede in un paio dei cartoni più recenti apparirà e trasporterà Fred in una stanza segreta. Yabba dabba doo!

BUBBLE BOBBLE
MASTER SYSTEM
Password

Un po' vecchiotta, questa conversione da coin-op, ma sempre valida, per cui... cuccatevi questi codici!

LIVELLO	CODICE
5	IESG5UDV
8	IE4GB93Q
12	IEVGI7WR
19	IE5XFDHF
22	IEIXEXPE
27	IELXJ4B4
31	IEPXMZIM
37	IERHLOUY
42	IE93ASZ7
48	IEWABVRN
57	IEHU5R56
68	IERPB7VX
77	IEOLPUN3
83	IEJOM465
87	IEG7FYTP
97	IE2ELNXU
100	RY7CQK65
115	RYK3WAVZ
121	RYF39CXU
127	RY555675
130	RYRFZJKA
137	RY3F9CTP
140	RYDFUPFC
145	RYINVI47
154	NZPDZJ74
160	3VJZ56QW
170	3VOTVIKA
180	3VEWWASR
190	3VIW7BVZ
200 (livello finale)	9ENVA55M

B.O.B.
MEGADRIVE
Vite Infinite, Munizioni a Volontà e Altro

Come platform non sarà il massimo della vita, ma in giro c'è di peggio e il cheat che andiamo a presentarvi è comunque carino...

Quando vedete la schermata con la scritta "Foley Presents", tenete premuti tutti i tasti su ambedue i joypad. Se il cheat ha funzionato, dovreste udire un effetto sonoro e cominciare il gioco con il pieno di munizioni, di missili teleguidati e vite infinite.

TRIX

CAPTAIN SILVER
MASTER SYSTEM
3 Vite Extra

Per ottenere una triade di vite extra in questo rocambolesco platform, spingete il joypad verso l'alto e contemporaneamente premete il tasto I quando appare la scritta Game Over.

LUNAR - THE SILVER STAR
MEGA-CD
Soluzione Completa - Parte Prima

Ecco riportata, parola per parola, la soluzione di questa avventura su ciddì, inviataci da Giuseppe Petronio di Lamezia Terme: bella lì, Peppino!
Dopo aver incontrato Ramus, uscite dal villaggio di Burg e dirigetevi alla foce del fiume per incontrare Luna. Una volta che questa si è unita al gruppo, tornate a Burg e andate a nord, quindi oltrepassate il ponte e dirigetevi alla casa di Alex. Qui, scendete in cantina e provate ad aprire il forziere. Tornate di sopra e parlate con il padre di Alex: costui vi darà la chiave per aprire il forziere. Fate ciò ed equipaggiatevi con la spada e le vesti, poi uscite e andate a sud-est all'uscita del villaggio. Qui incontrerete Ramus, il quale si unirà a voi. Uscite e andate verso nord, poi a est fino alla costa, quindi a sud e ad ovest, dopodiché entrate nella caverna. Provate a oltrepassare il blocco di ghiaccio e tornate a Burg (ricordate di fare sempre rifornimento di energia nei templi e ai dolmen sparsi per la strada). Recatevi a casa di Ramus (quella con il cortile ed il vecchio sulla porta). Cercate nell'armadio l'anello e tornate alla caverna. Superate il pezzo di ghiaccio e cercate la grotta del Dragone Bianco: parlateci fino a quando non vi dà l'anello, il diamante e l'energia. Tornate al villaggio e cercate di vendere il diamante al negoziante delle erbe. Fate rifornimento e comprate all'armeria uno Sling per Luna. Uscite da Burg e andate a ovest, quindi a nord fino alla casa del Falegname: parlateci, poi uscite, seguite il fiume fino in cima ed entrate nella foresta. Camminate fino alla radura e parlate con Laike. Passate lungo il ponte, entrate nella casetta e prendete l'ascia: tornate dal falegname e consegnategliela, quindi tornate a Burg. Andate da vostro padre e fatevi consegnare la lettera. Rifornitevi al negozio e quindi tornate al fiume: troverete il ponte riparato. Attraversate il ponte e andate a sud, quindi a est fino alla città di Saith. Seguite la strada e arrivate al molo: lì parlate al capitano, poi entrate nell'osteria e parlate al gestore; dategli la lettera, quindi parlate con Nash e con l'uomo dai capelli verdi...
[fine prima parte - sul prossimo numero la parte conclusiva]

NBA JAM
MEGADRIVE
Per giocare con Bill Clinton e altre "guest stars"

Eccolo qui, finalmente: il cheat per giocare con il Presidente degli Stati Uniti, il suo vice Al Gore e altri individui non meglio identificati (due di essi sono comunque i programmatori del gioco)...
1°) Selezionate YES per inserire le vostre iniziali.
2°) Inserite le prime due iniziali dei personaggi sottoelencati, quindi mettete il cursore sopra la terza iniziale, ma NON inseritela.
3°) Tenete premuto START e il tasto che corrisponde a quel dato personaggio (vedi tabella sottostante).

PERSONAGGIO	INIZIALI	TASTO
Clinton	ARK	A
Gore	NET	B
Turmell	MJT	A
Riveit	RJR	B
Di Vita	SAL	C
Air Dog	DOG	A
Chow Chow	CAR	C

L'elenco qui presente non è completo. Resta infatti ancora da scoprire come giocare con Michael Jordan, Shaquille O'Neal e Larry Bird: al prossimo numero anche questa rivelazione!

BLACK HOLE ASSAULT
MEGA-CD
Gioco Segreto

Incredibile ma vero, esiste un cheat per accedere ad un gioco segreto del tutto inedito, ed eccovelo qui: usate le iniziali AZY come vostro nome ed evidenziate la missione BHA; inserite il codice AZY e raggiungerete questo fantomatico gioco segreto, che risponde al nome di **Black Ball Assault**!

ENDURO RACER
MASTER SYSTEM
Livelli a scelta

Durante la schermata col titolo spingete il pad nelle direzioni SU, GIU', SINISTRA, DESTRA finché non vedete apparire un numero nell'angolo superiore-sinistro dello schermo. A questo punto vi basterà spingere il joypad verso l'alto per selezionare un livello qualsiasi.

Come celebrare degnamente l'introduzione di **Sonic 3** nello spazio dei trucchi, se non con una guida completa al blastaggio dei boss di questo ennesimo smash-hit piattaformico della Sega?

LIVELLO 1 - ACT 1 BOMB MACHINE

Questa macchina robotica da guerra è responsabile del bombarda-

mento sull'isola a metà del primo Act, e sbuca nuovamente fuori al termine dello stage. Il modo più facile di sconfiggere questo tarpano è quello di intrappolarlo in un angolo, balzare sulla sua sommità e restare lì a rotolare ripetutamente sul suo coperchio. Cinque o sei centri sono quanto occorre per risolvere felicemente la situazione.

LIVELLO 1 - ACT 2 FLAME THROWER

Toglietevi dal ponte il

più rapidamente possibile e non lasciatevi prendere dalla tentazione di attaccare Robotnik finché costui non si è trasferito sul margine destro dello schermo. Osservate la silhouette dietro la cascata per capire in quale punto farà la sua prossima apparizione, aspettate che spari il suo primo colpo e quindi attaccate. Schivate la seconda bordata nello stesso modo, e ripetete questa procedura finché il suo primo veicolo non viene distrutto.

LIVELLO 2 - ACT 1 PLUGHOLE MONSTER

State vicino alla colonna e rimaneteci finché questo tarpano turbinante

non comincia ad agitare violentemente l'acqua: prima di essere catturati dal vortice, dovreste riuscire a fare qualche centro. Non appena l'ordigno avvia i suoi motori, attivate il Super Spin. Dopo essere scomparso dallo schermo, riapparirà prima a destra; quando ciò accade, mollate il joypad per fare un altro centro. Rapidamente, date la carica a un altro Spin per il suo attacco successivo da sinistra. Avendo fortuna, dovreste aver mandato a segno i sei colpi necessari e quindi non sarete costretti a ripetere la procedura.

LIVELLO 2 - ACT 2 PROPELLER VACUUM

Mettetevi direttamente sotto Robotnik quando molla le bombe: in questo modo eviterete tutte le esplosioni. Quando

il tarpano scende di quota, fiondatevi al margine opposto dello schermo e continuate con questa manovra elusiva per evitare di cadere prigionieri delle sue eliche. Quando smette di far ruotare le lame, saltate su di esso una o due volte. Occorrono alcuni centri per vederlo finalmente andarsene, ma non è poi così difficile.

LIVELLO 3 - ACT 1 HOVER DRILL

La situazione, qui, è meno problematica di quanto possa sembrare: non dovete far altro che rotolare ripetutamente addosso al centro della macchina. Quando l'ordigno comincia a di-

struggere lo scenario, fate attenzione alle macerie in caduta. Solo i frammenti a forma di ghiacciolo acuminato sono pericolosi, perciò non disturbatevi a schivare il resto della roba.

LIVELLO 3 - ACT 2 FLYING DRILL

Distruggere questo boss viene più facile nel modo a un giocatore, poiché Tails, se controllato da un essere umano, rende la coordinazione del vo-

stro attacco molto più difficile. Non abbiate paura di precipitare, poiché Tails vi riporta sempre su senza danno. Robotnik attacca prima da sinistra, poi dall'alto, e infine dal basso. Osservate in quale punto dello schermo la sua appendice volante scompare, poiché quello sarà lo stesso punto dal quale riapparirà. Siate molto cauti quando la sua trivella è puntata verso l'alto, poiché il vostro bersaglio ora sarà più piccolo e venire uccisi sarà molto più facile.

LIVELLO 4 - ACT 1 PNEUMATIC HAMMER

La distruzione di questo boss non è un affare molto problematico, ammesso che non ve ne restiate con le mani in mano. Quando la trivella

si è separata dal corpo principale della macchina, saltate sopra la sua testa piatta. Ora usate questo punto sicuro per rotolare addosso al corpus centrale del boss. Rimanete a debita distanza quando si elettrifica, attaccando la parte bassa del corpo.

LIVELLO 4 - ACT 2 MAGNETIC LASER

In questo schermo, Robotnik segue ogni vostro movimento, quindi continuate a spostarvi finché non si ferma definitivamente. Se siete sufficien-

SONIC 3

temente lontani dal globo verde che deposita, correte in continuazione verso il punto opposto a quello dove si trova Robotnik per evitare il raggio traente. Se il globo è molto vicino scavalcatelo con un salto prima che discenda e dirigetevi verso il margine opposto dello schermo. Attaccate questo veicolo una volta soltanto, poiché i mini-rimbalzi non hanno un potere sufficiente per liberare Sonic da questo impiccio ed egli perderebbe quindi tutti i suoi anelli.

LIVELLO 5 - ACT 1 ICE CRUSHER

Rimanete in un qualsiasi angolo dello schermo e chinatevi per evitare gli attacchi in picchiata di

questo congegno. Una volta fermatosi, di solito sul margine sinistro dello schermo, state direttamente sotto il boccaglio sul basso per evitare i blocchi di ghiaccio cadenti. Ora attaccate tre o quattro volte dal basso finché i pezzi di ghiaccio non ritornano.

LIVELLO 5 - ACT 2 FREEZE MACHINE

Aspettate che la macchina di Robotnik abbia sparato una bordata all'indirizzo della piattaforma che pende dall'estremità inferiore del veicolo. Immediatamente, saltate sopra

detta piattaforma e attaccate per una volta prima di schizzare via. Toglietevi sempre dalla piattaforma in modo da non cadere vittima della bordata laterale che segue. Ripetete questa tecnica e non dovreste avere alcun problema.

LIVELLO 6 - ACT 1 HIDEOUS BARBED FLAIL OF MUTILATION

Aspettate che le braccia acuminate di questo tarpano si ritirino nel suo corpo, quindi attaccate

all'impazzata. Non importa dove colpite questo boss, quindi cercate di mandare a segno almeno tre colpi prima che le braccia riemergano. Con un po' di fortuna avrete distrutto uno degli arti con il vostro primo assalto, cosa che a questo punto renderà la vostra opera distruttiva molto più facile.

LIVELLO 6 - ACT 2 ALL ROBOTNIKS MUST DIE

Il primo veicolo con cui Robotnik si manifesta è la macchina dei Globi Mortali. Una porta a dondolo si apre liberando un Globo Mortale a scoppio, che si mette a rotolare verso Sonic o viene sparato in aria. Occhio, perché i globi fanno marcia indietro lungo la pendenza dopo il lancio. Quando una delle sfere esce dallo schermo, saltate sopra la porta, e usatela per sferrare il vostro attacco alla torre di controllo di Robotnik. Se siete velo-

ci, dovreste portare a buon fine due attacchi prima che la porta cominci a richiudersi. Quando si riapre, aspettate che il Globo Mortale esca fuori e attaccate di nuovo.

Segue ora una scena nella quale Sonic salta a bordo del piccolo velivolo rotondo di Robotnik e insegue il perfido criminale fino al suo nuovo grosso razzo; con Knuckles che durante il viaggio viene gettato in mare. Il timer continua a funzionare anche durante questa fase, per cui è importante che completiate questo Atto finale il più rapidamente possibile in modo da avere tempo a sufficienza per sconfiggere Robotnik.

La prossima fase offensiva di Robotnik avviene in una replica più piccola del razzo sopracitato. Questo ordigno è dotato di tre laser su ciascun fianco, i quali lampeggiano un attimo prima di sparare. C'è anche un globo coperto da aculei che ruota intorno alla cabina, perciò, quando attaccate, occhio a quando questo terribile arnese si rifa vivo dalle vostre parti. Dopo i primi quattro colpi andati a segno, l'estremità inferiore della macchina si distacca dal resto, lasciando Robotnik con un numero minore di laser. Continuate ad andare addosso alla macchina finché tutti i laser non vengono distrutti e così anche l'intero veicolo.

A questo punto Robotnik sale a bordo della sua ultima macchina della morte. Questo aggeggio ha numerosi aculei sulla sommità e un grosso, micidiale pugno sulla parte anteriore. L'unico punto vulnerabile è in mezzo a queste due aree, il che significa che dovrete indirizzare i vostri attacchi con estrema precisione. Robotnik irrompe nello schermo prima da destra e poi da sinistra, quindi cercate di mandare a segno qualche colpo prima che inizi ad attaccare. In seguito a ciò, si librerà sopra di voi, spostandosi avanti e indietro per un po': badate di mettervi alle sue spalle. Ora si getterà di sotto e cercherà di venirvi addosso, quindi datevi abbastanza spazio per fare i salti necessari.

A questo punto il tarpano prenderà quota: attenzione a non far catturare Sonic dal pugno della macchina. Robotnik ripeterà questo schema d'attacco, per cui rimanete fedeli a questa tecnica. Sconfiggete questa mostruosità finale e avrete completato il gioco... ma non dimenticate gli Smeraldi del Caos!

DRAGON'S LAIR

LEGENDA

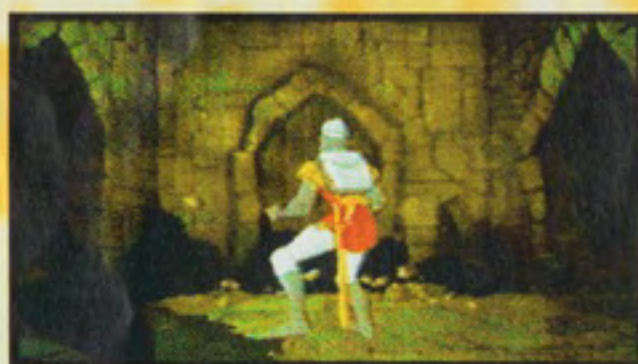
- **S – Spada**
- **L – Left (Sinistra)**
- **R – Right (Destra)**
- **U – Up (Su)**
- **D – Down (Giù)**

Ora che Dragon's Lair ha finalmente fatto la sua comparsa su Mega-CD, ci sembra doveroso proporre una soluzione per tutti coloro che aspirano disperatamente a conquistare il titolo di cavaliere e, cosa più importante, la mano della principessa Daphne. Questa guida è valida per il coin-op, la versione per Mega-CD e la futura conversione per il 3DO: che volete di più dalla vita?

PONTE LEVATOIO

Quando Dirk cade, attivate S, quindi U mentre si trova al centro dell'arco che descrive durante il dondolio.

LA STANZA CON LE TRE PORTE

Non dovete far altro che attivare R quando il pavimento inizia a crollare.

DRINK ME

Attivate R quando la bottiglia lampeggia.

LA STANZA DEI TENTACOLI

Attivate S quando scende il tentacolo, quindi U, R, D e L in successione. Infine attivate U quando sbatte la porta.

LA STANZA DEL CALDERONE

Attivate subito U, quindi S mentre Dirk raccoglie la bottiglia. Di nuovo S quando appare il mostro di Fumo, e infine R all'ultimo momento.

LA STANZA DEL SERPENTE

Attivate S due volte per i primi due serpenti, quindi R.

LA SALA DEL TRONO

R, U e R per sfuggire alle scariche elettriche. Spostatevi a R quando il trono smette di ruotare.

LA BUCA

Spostatevi a L, ma solo quando il suolo cede; S quasi immediatamente, quindi L. Infine di nuovo L al punto più estremo.

PASSERELLA

Attivate U due volte; S per allontanare i pipistrelli, quindi R per due volte di seguito.

IL CAVALLO VOLANTE

Questa stanza cambia ad ogni partita; usate una di queste sequenze a seconda della direzione che prendete in partenza: L, R, L, R, R oppure R, L, R, L, L.

LA STANZA DELLA MURAGLIA

Attivate solamente U quando il muro prende forma.

AGON'S LAIR

IL CAVALIERE NERO

Come lo schermo del "Cavallo Volante", anche questo presenta un cambiamento di immagini. Attivate L, R, U, R, L, R, L, U, S e S, oppure R, L, U, L, R, L, R, U, S e S.

IL CANYON DELLA PALLA

Questa fase è un po' complicata e richiede un certo tempismo nelle manovre. Quando la palla davanti a voi vi viene incontro, attivate D. Aspettate la palla successiva e ripetete la procedura. Dopo l'ultima palla (viola), attivate U per superare la buca finale.

LA GRADINATA COI PIPISTRELLI

Prima S, quindi L per rimanere sul pavimento. Di nuovo L mentre scendete le scale, e S quando arrivate alla porta. Infine attivate L per varcare la soglia.

I "GIDDY GOONS"

Attivate S quando appare il primo goon, quindi R immediatamente; U subito dopo e poi S per la seconda coppia di goon.

IL FABBRO FERRAIO

Questa fase presenta qualche cambiamento di immagine. Attivate S per la spada e Mace quando iniziano a discendere, quindi R o L per evitare l'incudine; S per la lancia e ancora S per bloccare la statua.

IL RE LUCERTOLA

Complessa questa sezione! Attivate L, quindi R alla fine del corridoio; di nuovo R per altre tre volte. Quando il vaso e la spada entrano nella visuale, attivate U, S, L, R, D ed S in rapida successione.

LA CRIPTA

Quando Daphne appare, attivate U; S rapidamente per allontanare le ossa, quindi nuovamente U e S; attivate U, quindi L o R per evitare la melma. Nella camera, attivate un'ultima volta S.

PADDLES

Un altra sezione complessa ove si impone un certo tempismo nelle manovre. Dirk incede verso le paddles e il suo respiro diventa udibile: lento all'inizio, veloce in seguito: attivate U quando respira velocemente per la seconda volta. Ora attivate S e D, quindi U per sfuggire ai nemici.

LE TEGOLE PERICOLANTI

Aspettate che il fuoco divampi, quindi attivate D e subito dopo U. Scegliete la porta di fuga attivando L.

IL CAVALIERE

Attivate L quando appare il cavaliere, quindi ancora L al suo secondo avvicinamento. Ora attivate R due volte per fuggire attraverso la buca.

LA STANZA IN FIAMME

Spostatevi a R quando il primo incendio divampa, quindi D e U in rapida successione; L per evitare le saette e di nuovo L per far apparire l'uscita.

GLI UOMINI DI FANGO

Aspettate fin quando gli uomini di fango non iniziano a circondarvi, dopodiché attivate S. Quando l'azione si sposta sul geyser che sta alle vostre spalle, attivate U. U va attivato per altre cinque volte, rispettivamente ogni volta che la scena viene mostrata da un angolazione differente.

IL CORRIDOIO ELETTRICO

Attivate U quando la corrente viene inserita, e ancora U attraverso la porta serrata. Quando salite sul ponte, attivate L.

IL FIUME SOTTERRANEO

Alle rapide (Ye Rapids) attivate U quando vi portate nel centro di ogni canale. Ai vortici (Ye Whirlpools), invece, dovete semplicemente virare nella direzione opposta al vortice. Quando la cassa esplode, attivate R due volte con rapidità per afferrare la catena.

LA TANA DEL DRAGO

Prima, quando la colonna traballa, attivate U per evitarla. Poi attivate L due volte per evitare il fuoco del drago. Quando venite inseguiti dietro il pilastro, attivate D, D e L con precisione, quindi U quando Singe arriva da dietro. Attivate D per correre al secondo pilastro, e poi R. Aspettate finché non vi trovate di fronte alla spada, quindi attivate rapidamente S e L. Attivate S per parare il fuoco, quindi state ancora in attesa finché non vi trovate faccia a faccia con Singe. Attivate L, quindi S e ancora S per neutralizzare il colpo mortale. Congratulazioni!

WALL STREET

VENDO

VENDO Sega Game Gear senza neanche un graffio, con alimentatore e 4 giochi fra i migliori a sole L. 250.000.
- LUCA MAZZONETTO, Via Kennedy 59, 30020 Fossalta Di Piave (VE). Tel: 0421/679364 (ore pasti)

VENDO per Megadrive le cartucce Powermonger, California Games, Golden Axe II. In blocco a L. 100.000 (cadauna L. 40.000).
- ALESSANDRO CASAGNA, Via G. Bettolo 43/12, 16032 Camogli (GE). Tel: 0185/771446 (sera).

VENDO cartucce per Megadrive usate. Moltissimi titoli.
- MAURIZIO, Via B. Verro 33/9, Milano. Tel: 02/89513802

VENDO le seguenti cartucce per Megadrive: Street Fighter 2 a L. 95.000, Ex-Ranza a L. 75.000, Turtles Hyperstone a L. 60.000, Mazin Saga a L. 50.000 e per Mega-CD Sol Feace e Cobra Command a L. 70.000. Telefonare al numero 0541/345255 chiedendo di Manuel.

VENDO i seguenti giochi per Megadrive: Predator 2, Indiana Jones & The Last Crusade, Quackshot, Streets Of Rage. Tutti a L. 40.000 cadauno.
- ILEANA TAGLIBUE. Tel: 02/70105758

VENDO 70 giochi per Game Gear tra cui Sonic, Olympic Gold, Alien 3, Prince Of Persia, Streets Of Rage. Rivolgersi allo 081/7805701, ore pasti. Prezzi incredibili!

VENDO cartucce per Megadrive in ottime condizioni da L. 40.000 a L. 70.000. Massima serietà. Annuncio valido solo per la Lombardia. Telefonare al numero 0341/494596 chiedendo di Matteo.

VENDO giochi per Megadrive European Club Soccer, Fatal Fury e Balljacks a L. 100.000.
- FEDERICO ROSSI. Tel: 0382/302220 (ore pasti)

VENDO per Game Gear: Sonic 2 a L. 30.000, Streets Of Rage 2 a L. 35.000, Double Dragon e Mortal Kombat a L. 40.000 trattabili.
- GABRIELE SAPORI, Via Bianconi 6, 40137 Bologna. Tel: 051/6237045

VENDO per Megadrive Terminator + Whip-Rush a L. 75.000; Terminator (da solo) a L. 40.000.
- MARCO BUCCARELLA, Via Don Bosco 140, 73010 Veglie (LE). Tel: 0832/970151

VENDO per Mega-CD (versione americana) i seguenti giochi: Double Switch (L. 70.000), Silpheed (L. 62.000), Dragon's Lair (L. 70.000), Thunderhawk (L. 45.000). **VENDO** inoltre per Megadrive: Sonic 2 (L. 32.000), Populous (L. 30.000), J. Buster Douglas Boxing (L. 30.000), NHL Hockey (L. 32.000), Chelnov-Atomic Runner (L. 40.000).
- MARCO BARBERO, Via Prugneto 6, 12043 Canale (CN). Tel: 0173/979366

VENDO cartuccia Mortal Kombat per Megadrive a L. 50.000, nuova e usata molto poco.
- MORENO ALESTRA, Via Dante 49, 20032 Cormano (MI). Tel: 66300792 (dalle 19.30 alle 20.30)

VENDO le seguenti cartucce per Megadrive: Strider II, World Cup Soccer, Fatal Fury. Inoltre due joypad professionali. Il tutto a L. 150.000.
- FEDERICO LUVISETTO, 33030 Urbignacco di Buia (UD). Tel: 0432/961070

VENDO console Sega Master System, joypad, joystick, ed i seguenti giochi: Double Dragon, Altered Beast, Vigilante, Afterburner, Shinobi, WGP, Enduro Racer, Shadowdancer, Moonwalker, Golden Axe. Il tutto a L. 349.000.
- ALESSANDRO RECLA, Corso Belvedere 103, 28055 Ghiffa (NO). Tel: 0323/59486

VENDO per Megadrive i seguenti giochi: Another World, Gain Ground, KO Boxing, Super Monaco GP, World Cup - Italia 90, Wrestle War, a L. 40.000 l'uno o in cambio di un adattatore per cartucce americane.
- FABRIZIO BUCCARELLA, Via Don G. Bosco 140, 73010 Veglie (LE). Tel: 0832/970015 (dalle 15.30 in poi)

VENDO per Megadrive le seguenti cartucce: Streets Of Rage 2 (L. 80.000), Fatal Fury (L. 80.000), Speedball 2 (L. 60.000), Sword Of Vermillion (L. 50.000), James Pond (L. 50.000), Sonic (L. 40.000). Tutte le cartucce sono in ottimo stato (praticamente nuove). Telefonare al 02/2400524 e chiedere di Andrea o Luca.

VENDO console Game Gear in ottimo stato con i seguenti giochi: Lemmings, Sonic, Super Monaco GP, Mortal Kombat a L. 320.000 trattabili. Telefonare al 0131/233242 e chiedere di Luca.

VENDO cartucce ITA, USA, JAP per Megadrive tra cui: Turtles Hyperstone, World Of Illusion, Chuck Rock, NBA All-Star Challenge, Double Dragon 3 e altri a L. 40-50.000.
- RICCARDO AZZOLA, Via Libertà 21, 24021 Albino (BG). Tel: 752596 (dopo le 19.00)

VENDO o **SCAMBIO** cartucce per Megadrive e Game Gear tra cui Eternal Champions, NBA Jam e tanti altri.
- NICOLA. Tel: 0883/613562 (ore serali)

VENDO o **SCAMBIO** le seguenti cartucce per Megadrive: Jungle Strike e Golden Axe III (L. 60.000), Bubsy e Streets Of Rage II (L. 55.000), Ecco The Dolphin e Desert Strike (L. 50.000), Mercs, Columns e Burning Force (L. 40.000). Prezzi trattabili. Tutto in perfetto stato e con istruzioni. Telefonare al 0341/700764 (dalle 14.00 alle 19.00) e chiedere di Samir.

VENDO o **SCAMBIO** la cartuccia F1 Circus (Megadrive) con giochi di calcio o picchiaduro. Cerco anche cartucce a poco prezzo (di qualsiasi genere). Telefonare al numero 0931/822225 (ore pasti) e chiedere di Corrado.

VENDO o **SCAMBIO** le seguenti cartucce per Megadrive: Super Kick Off, Super Real Basket, Last Battle, Wonder Boy 3.
- MASSIMILIANO ORTU, Via Vespa 9, 09023 Monastir (Cagliari). Tel. e Fax: 070/9177484

SCAMBIO

SCAMBIO per Megadrive Green Dog e Altered Beast con Mortal Kombat e Sunset Raiders. Massima serietà.
- SERGIO REDOLFI, Via Vegini 12, Zanica (BG). Tel: 035/671459

SCAMBIO i giochi Fatal Rewind o Forgotten Worlds con Aladdin per Megadrive. Telefonare al 0424/72431 (ore pasti) e chiedere di Jody.

SCAMBIO console Megadrive + 12 giochi + vari adattatori con Neo Geo + 1/2 joystick + 5 giochi.
- MANUEL. Tel: 0445/490494

SCAMBIO diversi titoli per Megadrive tra cui: Eternal Champions, Street Fighter 2 SCE, Ex-Ranza, Aladdin, Super Shinobi II e Fatal Fury. Telefonare ore pasti al numero 0921/42558 chiedendo di Fabio, oppure al numero 0921/42861 chiedendo di Alessio. Annuncio valido per tutta l'Italia!

SCAMBIO Sonic The Hedgehog (Megadrive) con Streets Of Rage 3, oppure Streets Of Rage 2.
- NICOLA MANCINI, Via Romea 49 B, 45010 Rivà di Ariano Pol. (Rovigo). Tel: 0426/79051

CERCO

CERCO contatti per la vendita o lo **SCAMBIO** di giochi per il Mega-CD, preferibilmente nella regione Umbria.
- SERENELLA FAVARONI, Via P. Mazzini 7, 06053 Deruta (PG). Tel: 075/9710718 (ore pasti)

NOTA BENE!

La redazione non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina e sulla veridicità delle stesse. A buon intenditor...